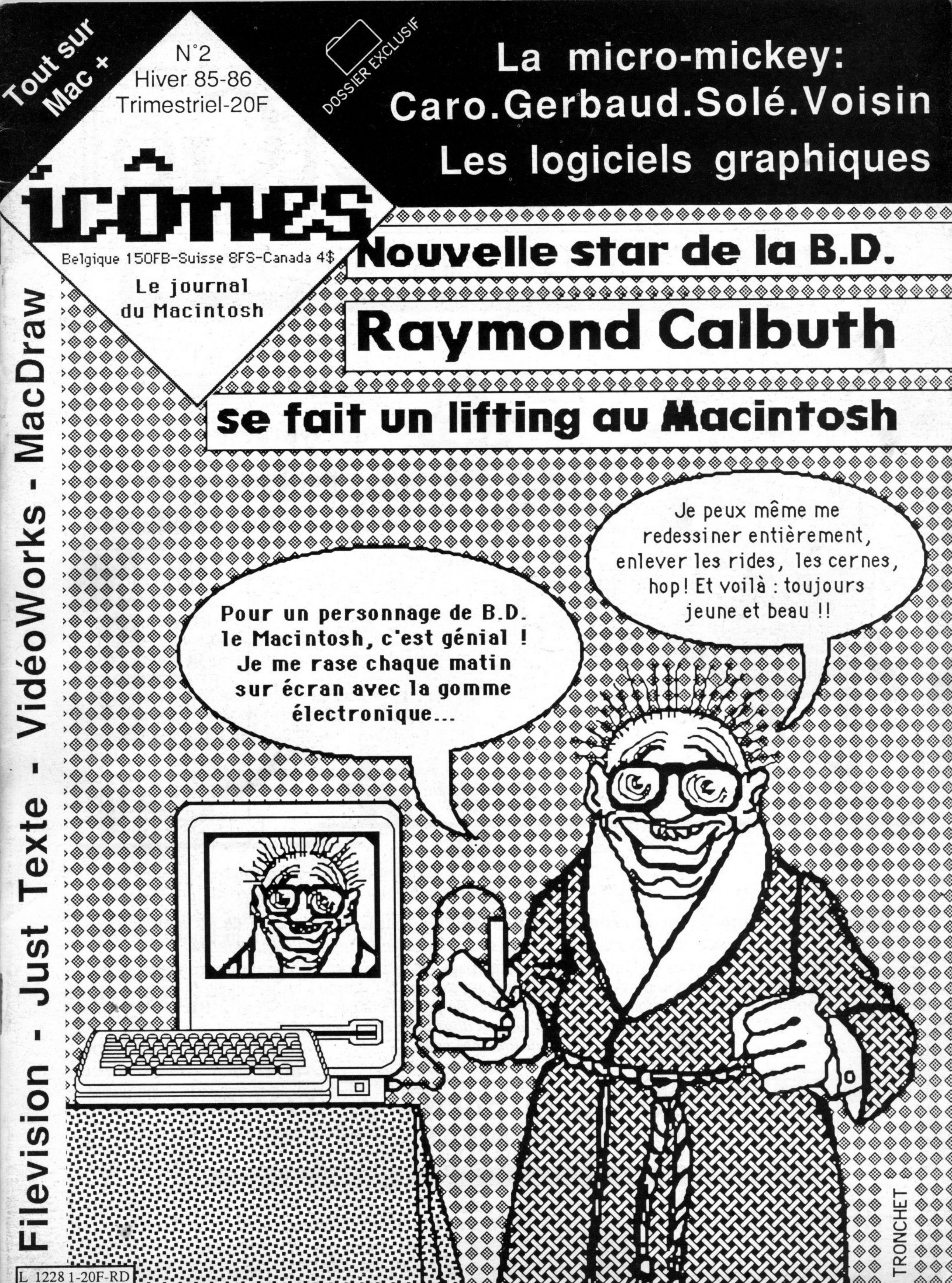
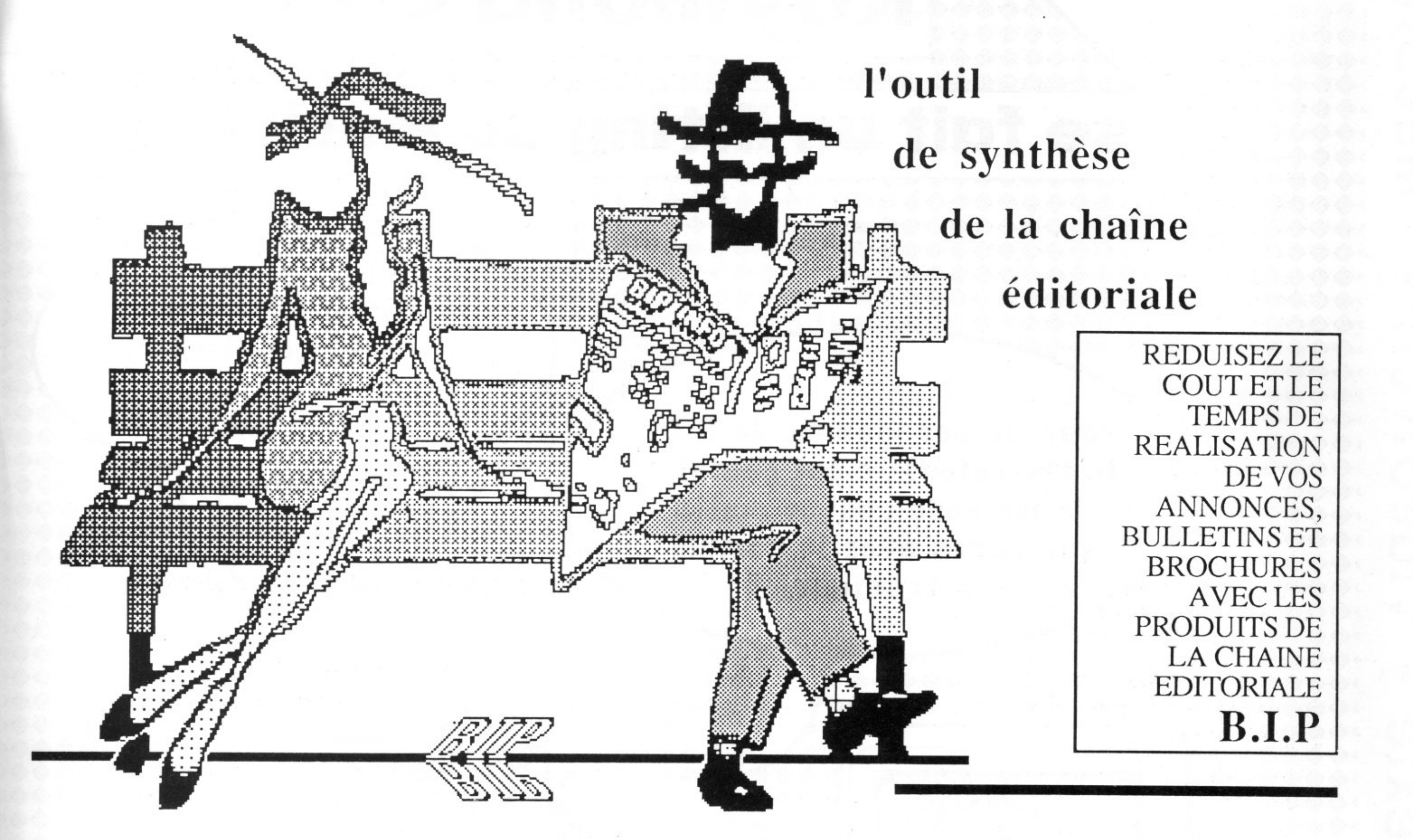

Tout sur Mac +
N°2
Hiver 85-86
Trimestriel-20F
DOSSIER EXCLUSIF
La micro-mickey:
Caro.Gerbaud.Solé.Voisin
Les logiciels graphiques
ICÔNES
Belgique 150FB-Suisse 8FS-Canada 4$
Le journal
du Macintosh
Nouvelle star de la B.D.
Raymond Calbuth
se fait un lifting au Macintosh
Je peux même me redessiner entièrement, enlever les rides, les cernes, hop! Et voilà : toujours jeune et beau !!
Pour un personnage de B.D. le Macintosh, c'est génial ! Je me rase chaque matin sur écran avec la gomme électronique...
Filevision - Just Texte - VidéoWorks - MacDraw
TRONCHET
L 1228 1-20F-RD

ReadySetGo

LOGICIEL DE MISE EN PAGE



Avec votre Macintosh ,une imprimante et ReadySetGo outils de traitement de texte et d'images,
vous pouvez controler toutes les étapes de la réalisation d'un document imprimé
de la rentrée de textes et d'images à la mise en page jusqu'à la sortie finale sur imprimante.
Le logiciel ReadySetGo puissant mais facile à apprendre, est simple à utiliser et économique.
Combiné avec MacVision ou Magic,interfaces de prise d'images proposées par **BIP**,
vous pouvez faire à un prix abordable et facilement
l'edition chez vous.

L'EDITION à la portée de TOUS

Avec l'ensemble de la chaîne éditoriale proposée par BIP
BIP France 13, rue Duc 75018 PARIS Tel. 42 55 44 63

CETTE PAGE A ETE REALISEE AVEC LES OUTILS DE LA CHAINE EDITORIALE.

De Monaco à Angoulême

Une fois n'est pas coutume, Icônes est en avance ! Avec l'aide de l'association Trans BD, nous nous sommes mis en quatre pour faire coïncider la sortie de ce deuxième numéro avec le 13° salon de la BD d'Angoulême.

Parce que le Mac, ce n'est pas que technique et travail, c'est aussi le Fun (même les toubibs dessinent avec leur Mac, voir en page courrier) .Une occasion rêvée pour découvrir des logiciels graphiques (hormis Macpaint que l'on ne présente plus).

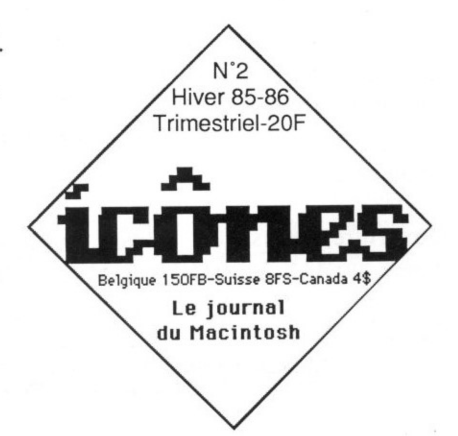
L'autre gros morceau, que nous avons appelé "la micro-mickey", est constitué d'interviews de dessinateurs, et non des moindres, de leurs images bien sûr, et même d'un article sur du "Pas Mac" (la palette Grasys).

Mieux encore. Vous saurez tout sur le nouveau Mac Plus, présenté à Monaco il y a quelques jours seulement.

Cette abondance d'informations nous a obligé à couper la rubrique des "Petits Clics".
Mais ils seront de retour, avec ceux que vous nous aurez envoyés, dès le prochain numéro.

Espérant (nous aussi), réunir tous vos suffrages, rendez-vous le 15 Avril. Le SICOB de printemps sera l'occasion d'un numéro orienté "business".

P.S. : 43 K sont toujours disponibles sur notre disquette "Icônes".
Merci de nous faire parvenir vos suggestions, textes et documents.



Icônes
Le journal du Macintosh. Trimestriel. N° 2. 1er FEVRIER 1986
135 bis rue du Faubourg de Roubaix 59800 LILLE TEL 20.06.30.37
Abonnement pour 4 numéros: 100F. Etranger: 140 FF
Directeur de la publication, rédacteur en chef: Jean-Pascal Grevet.
Abonnements, contact dessinateurs: Vincent Boom.
Ont participé à ce numéro : Alain Abraham, Anne-Marie Adeline, Bruno Franceschi, Fernand Houzet, Fréderic Lecomte, Jacques Peters, Olivier Spinelli et l'association Trans B.D.
ICONES est édité par DYNAMOTS RM 32160048859
Impression : Impress Color . Tirage: 6000 exemplaires. Dépôt légal 1er trimestre 86. Diffusion M.L.P.
Icônes est totalement indépendant d'Apple et n'est affilié à aucun distributeur ou revendeur.

Mac Plus: l'évolution douce

Dans le menu "Caractères", relâcher sur la police "Monaco". A votre arrivée à l'aéroport de Nice, cliquer sur les hélicoptères d'Airborne pour rejoindre l'hôtel Beach Plazza où Apple-France présente le petit dernier à ses 400 concessionnaires et à la quarantaine de journalistes invités . En fin de soirée, après avoir, trop rapidement, testé Mac Plus, insérer la disquette MacVégas pour jouer au Casino de Monte-Carlo.

Tel est le menu qui s'est déroulé devant nos yeux le week-end du 18 janvier.

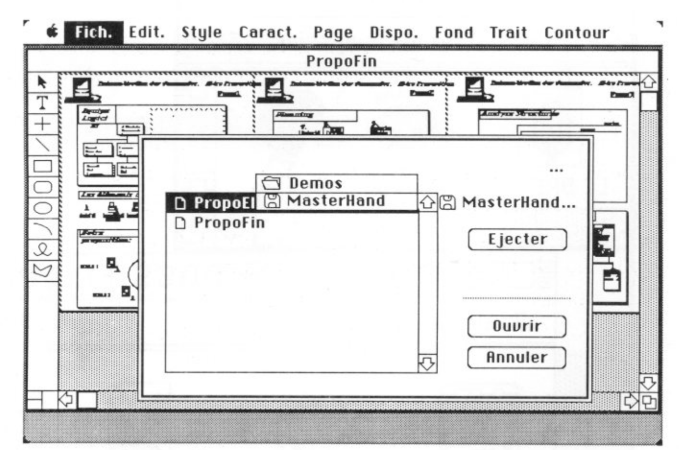
"1986 sera une année souris. Souriante même", dira Jean Calmon, Directeur Général. "Car Apple est en pleine forme. Sa santé financière est éblouissante puisque le 1er trimestre de l'année fiscale 1986, clôturé au 27 décembre, présente le plus fort profit jamais enregistré depuis la naissance d'Apple en 1977. Celà tient au fait que les coûts de production ont énormément baissé . Un ingénieur de l'usine de Cork, en Irlande, a par exemple trouvé le moyen de baisser de17$ le coût de la coque de l'Apple IIc. 122 millions de dollars seront ainsi engagés en Recherche et développement. Dans ce but Jean-Louis Gassée vient d'acquérir un CRAY XMP 48, super-ordinateur (il n'y en a que 16 dans le monde) qui permettra la simulation du fonctionnement de micro-ordinateurs.

En France, nous allons livrer le 200 000 ième Apple. Le parc installé comprend près de 140 000 Apple II, 35 000 Mac, 5000 Apple III et 2000 Lisa. Et si nous avons été écarté du Plan Informatique pour tous, à qui je ferai le reproche de ne pas mettre assez d'argent dans le domaine universitaire où sont les utilisateurs de demain alors que dans le primaire c'est pour après-demain, je tiens à signaler que L'Ecole Polytechnique vient d'acquérir 150 Mac, et qu'après Compiègne, l'INPG de Grenoble, l'ESSEC et SUPELEC ont rejoint l'Apple University Consortium.

Du côté de la stratégie-produits, c'est clair. Si l'accent est mis sur le Macintosh et la Laserwriter, l'Apple II n'est pas abandonné, au contraire. On facilitera les ponts entre les deux en créant une seule ligne de périphériques connectables. La communication, entre nous grâce au réseau Appletalk, mais aussi avec les autres va être développée. Saviez-vous que 25% des Mac vendus en France le sont avec un modem ?

Ouverture, puissance, vitesse, bibliothèque de 600 logiciels aux U.S.A. et 350 en France, voilà de quoi partir, avec Mac Plus, à l'assaut des entreprises.

Quant à l'écran couleur ou pleine page, je vous donne rendez-vous dans 12 ou 18 mois."



La gestion hiérarchisée des fichiers

Deux fois plus de mémoire, deux fois plus rapide, deux fois plus de stockage

Mac Plus conserve la même carrosserie mais son moteur double de puissance. Il a un mega octet de mémoire vive (l'architecture de la carte mère est conçue pour supporter une extension à 4 mega), ce qui accroit considérablement sa vitesse et lui permet d'utiliser à plein rendement les logiciels intégrés. Une consolidation financière sur Excel est ainsi réalisée en 15 secondes, Macwrite s'ouvre en 12 s. et le temps de chargement sous Switcher de MacPaint, MacDraw, MacWrite et Finder s'effectue en 55 secondes.

Mac Plus a 2 fois plus de mémoire morte que Macintosh soit 128 Ko. Les 64 Ko supplémentaires contiennent, d'une part du code et des ressources du système, qui étaient auparavant dans un document sur disquette, et d'autre part des instructions nouvelles à la disposition des programmeurs. Tout cela permet d'accélérer les différents transferts de données ainsi que l'exécution de certaines instructions. La mémoire morte contient également le gestionnaire du disque dur : il est maintenant possible de démarrer directement du disque dur 20 Mo. D'autres gestionnaires viennent s'y ajouter, celui du réseau Appletalk, de l'Interface SCSI et du lecteur externe 800 Ko.

Les lecteurs 800 K reprennent la base mécanique de l'UniDisk 3.5 pour Apple II. C'est un lecteur de disquettes 3,5" double face double densité. Il permet de multiplier par 2 la capacité de stockage et les vitesses de transfert. Le doublement des performances apporte plus qu'un doublement du confort d'utilisation. Le nouveau lecteur est compatible avec tout type de disquette et permet d'utiliser

aussi bien des disquettes formatées en 800 Ko que des disquettes formatées en 400 Ko. Les disquettes en 400 Ko peuvent d'ailleurs être formatées dans le lecteur 800 Ko.

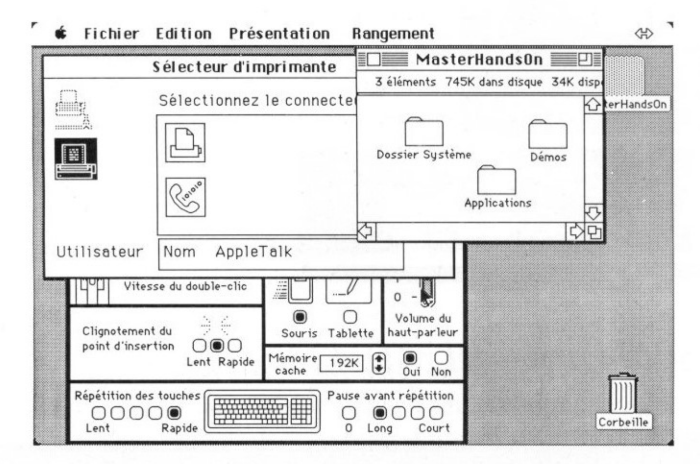
Le nouveau système d'exploitation

La quasi totalité du document est maintenant en ROM, ce qui permet d'accélérer l'exécution des opérations gérées par le système. Le nouveau système d'exploitation intègre le "Hierarchical File System" qui permet d'obtenir une gestion arborescente des fichiers. L'utilisateur accède aux différents niveaux de hiérarchie au sein même des applications. Après avoir relaché sur "ouvrir" vos documents n'apparaissent plus en longue liste alphabétique (tous dossiers confondus), mais sont au contraire classés sous le nom de leur dossier sur lequel il suffit de cliquer pour voir les documents qu'il contient.

Le système gère entièrement un espace mémoire où il vient placer du code, des ressources ou des morceaux de documents. la taille de ce cache-mémoire est fixée par l'utilisateur dans le tableau de bord. Agissant comme une disquette virtuelle du type Speedy, l'utilisation de ce cache mémoire permet d'accroître sensiblement la vitesse de transfert d'information en limitant les échanges avec le disque.

Avec les nouvelles instructions en ROM, les fenêtres sont représentées avec un carré de sélection en haut à droite. Lorsque l'on clique dans le carré, la fenêtre est agrandie afin d'occuper tout l'écran et revient à sa position initiale lorsque l'on renouvelle le clic. Vous n'avez plus à devoir l'étendre ou la réduire en faisant glisser la souris en diagonale.

Autre nouveauté, les menus déroulants ne sont plus limités à la taille de l'écran puisqu'ils comportent à présent "un scroll", un ascenceur semblable à la bande de défilement. C'est pratique si vous souhaitez installer, grâce au Font/DA Mover, de nombreuses polices de caractères ou de multiples accessoires de bureau.



Le nouveau tableau de bord

Le tableau de bord intégre la fonction "cache mémoire", la connexion au réseau Appletalk et le réglage de déplacement du curseur si vous utilisez la souris ou une tablette graphique. Le sélecteur d'imprimante a été modifié de façon à intégrer les différentes combinaisons d'imprimantes et de liaisons. Il reconnait l'Imagewriter II. Le clavier permet de visualiser toutes les polices de caractères disponibles dans le système. Le calepin et le puzzle ont été retirés (mais ils restent disponibles sur disquette).

Les concepteurs de Vidéoworks (lire article) vont proposer, en accessoire de bureau, une visite guidée de Mac Plus.

Avec le nouveau système, Mac Plus permet d'introduire la version 5.1 du Finder. Elle reprend les nouvelles fonctionnalités du Finder 5.0 disponible avec le disque dur, c'est-à-dire la représentation par petites icônes pour en voir beaucoup sur votre écran, les possibilités de rangement avec les touches commande et option, et la reconnaissance des icônes grisées pour les transferts de documents (vous n'êtes plus obligé d'insérer la disquette master).

L'interface SCSI: l'avenir du Mac est-il derrière lui ?

A l'arrière, deux connecteurs mini-din, du type chaîne hi-fi, qui apportent plus de sécurité dans le maintien du câble tout en étant plus simple à brancher remplacent les connecteurs DB9 des deux ports série. Ce type de connecteur sera la norme pour les périphériques APPLE. Des adaptateurs seront disponibles.

Premier petit pas dans la cohabitation avec IBM, (une carte d'extension MS-DOS est en préparation) la nouvelle interface SCSI (Small Computer Interface System), est une norme établie par l'American National Standard Institute. Cette norme de connection et de communication entre les petits ordinateurs et des périphériques à haute vitesse a été adoptée par la quasi-totalité des constructeurs. Elle permet ainsi plus de souplesse dans la configuration de son système.

Comme l'information est directement transférée en parallèle par octet entier et à haute cadence, les communications sont extrêmement rapides.

L'interface SCSI permet également de chaîner jusqu'à 7 périphériques (dont les disques laser) et ainsi constituer un bus en ligne piloté par un Mac. Vous pouvez définir quel est l'ordre de priorité pour les périphériques connectés et gérer plusieurs activités à la fois. Par exemple lorsque vous chargez un document à partir du disque dur, si les données ne sont pas en transit sur la ligne SCSI, un autre poste peut imprimer sur la Laserwriter. Vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'une opération soit achevée pour en commencer une autre. **(lire la suite page 26)**

CHAQUE MOIS L'AVENTURE DE LA COMMUNICATION

en vente dans tous les kiosques



BàT: 96, rue du Fg Poissonnière 75010 Paris – tél. : (1) 42.85.30.88

MaCompta est un logiciel de gestion de cabinet dentaire avec module de comptabilité indépendant destiné à toute profession libérale et plus particulièrement médicale. MaCompta, qui va jusqu'à rédiger la déclaration 2035 est vendu 1000 F HT. Un vrai prix Mac. LSD Développement 7 rue Saint-Sauveur 59800 LILLE Tél 20.52.49.18

Mélusine est une comptabilité conforme au nouveau plan comptable et utilise au maximum la souris. Le nombre de compte est limité à 400 par classe, soit 3600 au total. Brocéliandre Productions.

Restaurant: un logiciel de gestion est en préparation chez ABC Informatique à La Celle ST-Cloud

Thunderscan 2.4 digitalise désormais à la résolution de la Laserwriter et vous permet de travailler, grâce au Switcher, sur un autre document tandis que le scanner lit le document inséré dans votre Imagewriter. Attention Thunderscan n'est pour l'instant pas compatible avec la nouvelle Imagewriter II.

Translator traduit un texte anglais en français, allemand, espagnol ou italien, ou l'inverse (4 versions disponibles) avec 90% d'exactitude . Vous pouvez compléter son dictionnaire. 49$ Polygon Industries P.O. Box 24615 New Orleans LA 70184 Tél. (504) 486-2154

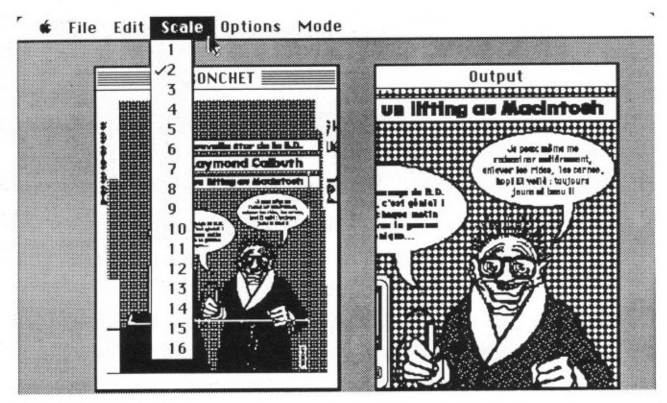
MouseWorks, le futur Jazz de Microsoft ? La firme de Bill Gates travaillerait en effet sur un nouvel intégré. Le traitement de texte est un compromis entre la puissance de Word et la simplicité de MacWrite. Une commande permettrait de réaliser des encadrés tramés. Le tableur, de 256 colonnes sur 9999 rangées, est bien sûr basé sur Multiplan et Chart tandis que la gestion de fichiers reprend les principes de File. Enfin un module de communication complète le tout.

Caractères laser prochainement disponibles: Palatino, Optima, Bookman, American Typewriter, Century Schoolbook, Souvenir, Zapf Chancery et Dingbat.

Tempo fait des macros. Une macro est une commande qui à l'aide d'une seule touche remplace une série de commandes répétitives ou complexes. MacTracks fait la même chose mais comporterait de sérieux bugs.

HabaWord nouveau traitement de texte de Haba Systems (99$) montre directement plusieurs colonnes à l'écran et offre des caractères de 1 à 128 points.

Pin Ball Construction Set enfin sur Mac. Avec ce jeu vous construisez votre flipper. Tout est réglable: son architecture (à l'aide des cinq planches fournies ou des vôtres importés de MacPaint), la vitesse de la boule et les sons.

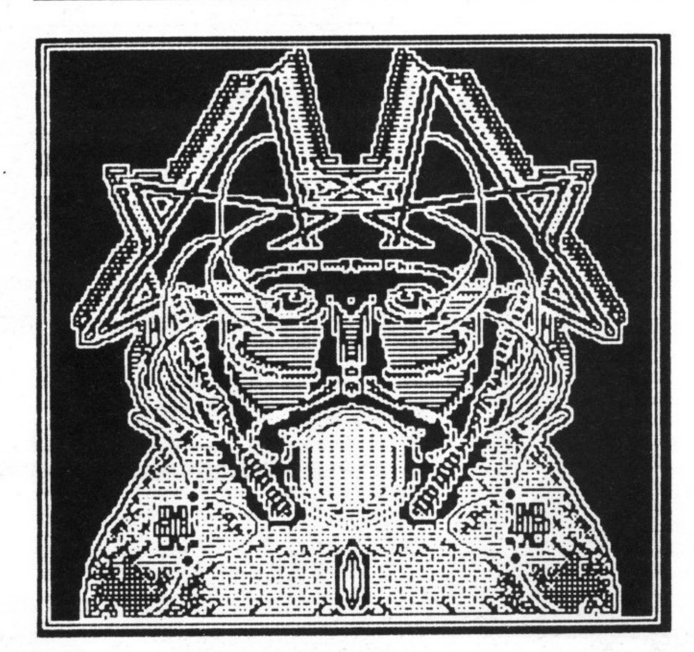


Paint Mover permet de varier l'échelle de votre dessin sans déformation.
Disponible auprès de la revue POM'S.

Wintergames champion du graphisme. Déjà apprécié sur Commodore 64, ce jeu qui utilise le clavier et la souris (en la faisant glisser sans cesse de gauche à droite vous pratiquez du ski de fond à l'écran!) présente six disciplines de sports d'hiver. La plus impressionnante est sans aucun doute le bobsleigh.

UP DATES

Finder 5.0	MacDraw 1.7	A remarquer
Médimac 1.5	Word 1.05	la faible inflation
ABC Base 2.2.	Hélix 1.3	des versions
Speedy 2.0	File 1.01	de Microsoft
Multiplan 1.02	Gato 1.2	comparées
Chart 1.05	Copy II Mac 4.2	à celles du Finder!



Caro

Salon de la B.D. d'Angoulême : Quand Mac fait des bulles ...



Cette année, le 13ème salon de la Bande Dessinée à Angoulême, le plus grand festival de B.D. d'Europe, a accordé une large place à la micro-informatique.

Polygone Informatique et Apple, en étroite collaboration avec le Centre d'Action Culturelle d'Angoulême, ont organisé un concours de B.D sur Macintosh ouvert à deux catégories de concurrents: les professionnels confirmés et les amateurs. De son côté, l'Association Trans. BD, dont le but est de promouvoir la bande dessinée et tous les graphismes se réclamant de son esprit, proposait un "Espace BD et image de synthèse" où elle mettait deux nouvelles palettes graphiques à la disposition du public (voir article "palette Grasys").

Thème du concours sur Mac: créer, en 45 minutes, un nouveau personnage de B.D en utilisant de manière originale les possibilités du système.

Les meilleurs oeuvres ont pu, lorsque leur auteur le souhaitait, être mises en couleur par Michel Chanaud, grâce au système Pixel Studio, additif couleur du Macintosh (lire article). Cette dernière étape n'intervenait pas dans les critères d'appréciation du jury.

Un écran géant, installé près de la salle réservée à l'exposition Tardi, a permis aux visiteurs de suivre le déroulement du concours.

Le jury présidé par François Benveniste, directeur du Marketing d'Apple France, a décerné la Souris d'or 1986 . Le lauréat, qui à l'heure où nous mettons sous presse n'était pas encore désigné, a reçu un Macintosh offert par Apple et Polygone Informatique.

Concours de dessin : le double clic de Polygone Informatique

Après Apple Expo, où Polygone Informatique avait organisé le premier concours sur Macintosh, dont les dessins gagnants ont été publiés dans notre n°1, cette dynamique société remet ça. En grand (150 000 visiteurs à Angoulême) et en couleurs (avec le système Pixel) !

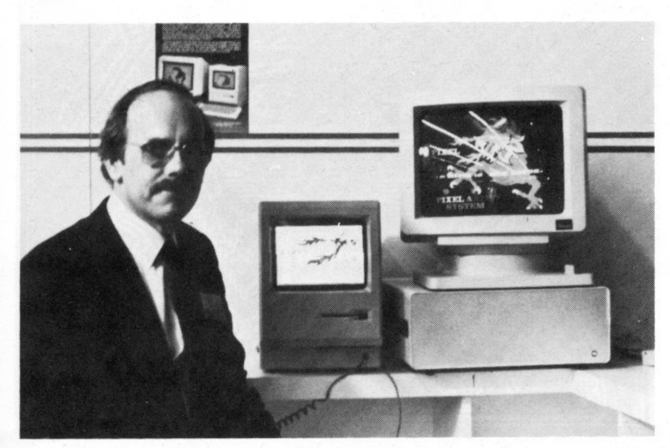
Créé en février 1984, Polygone Informatique est présidée par Jean Horn, précédemment président de MicroData International.. Polygone Informatique distribue le matériel Apple auprès des grands comptes, des PME-PMI et de certaines professions libérales (architectes, conseils, gens d'écriture et d'image...)

C'est à sa filiale, P. Ingenierie que l'on doit la création de Speedy et de la carte MacMega,l'importation exclusive de l'Hyperdrive, seul disque dur intégré dans le Mac, et tout dernièrement le "détournement" du lecteur Unidisk de l'Apple II pour offrir 800K aux utilisateurs de Mac.

Passionnée par le Mac, la jeune équipe d'ingénieurs de P. Ingenierie (moyenne d'âge 26-29 ans) n'arrête pas de chercher à améliorer les performances de notre micro préféré. C'est pourquoi Apple lui a décerné son prix d'excellence 84.

Pixel Artist : un Mac en couleur

Le système Pixel est composé d'un Mac 1O24K avec Hyperdrive 10 méga, d'une carte graphique 16 Millions de couleurs, d'une palette écran de 256 couleurs et offre une définition-écran de 768 x 576. Une application assure la liaison entre la carte et le Macintosh.

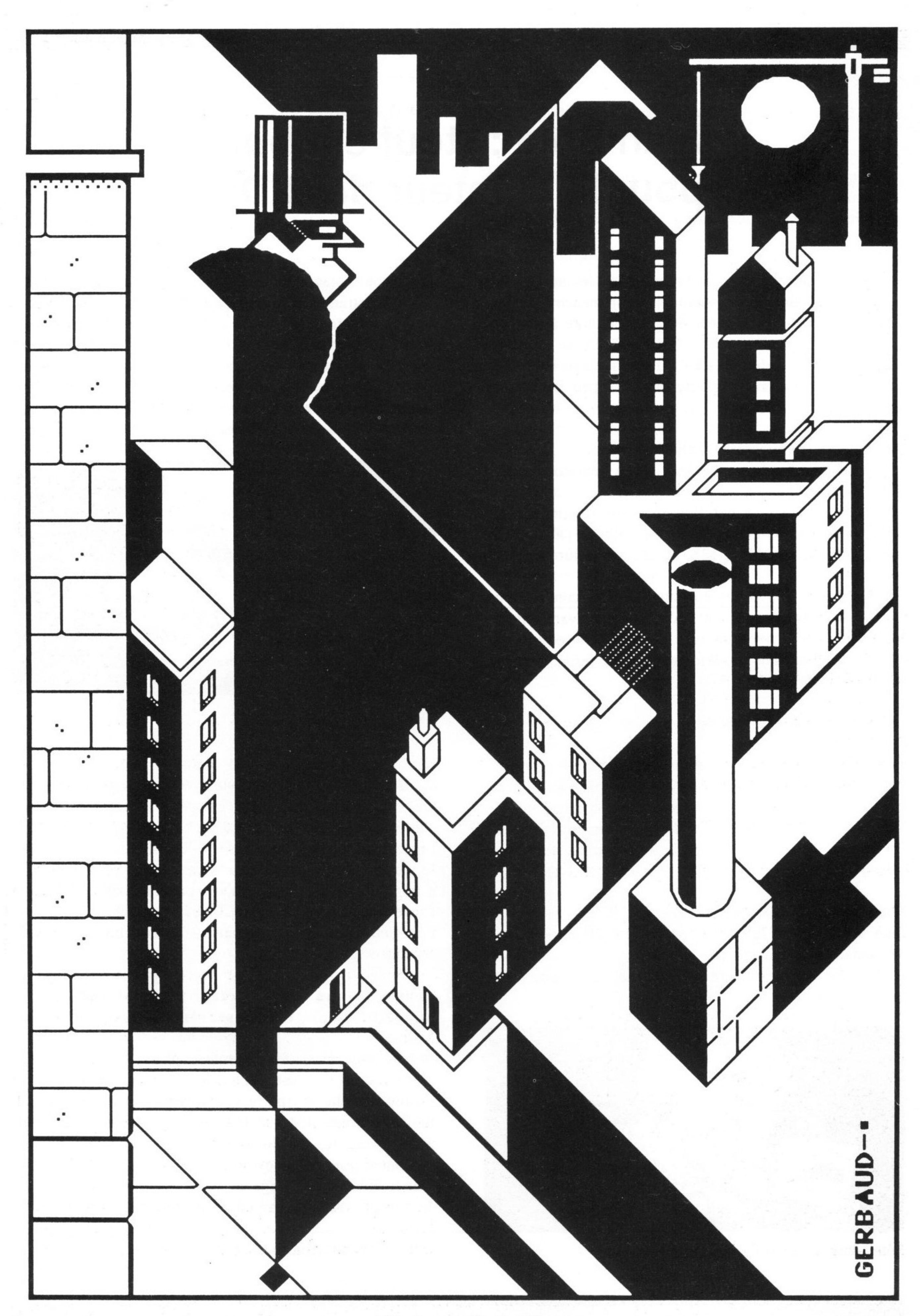


L'inventeur du Pixel Artist est anglais

Le Pixel Studio possède ses propres fonctions de travail, proches de MacPaint, mais offre aussi des fonctions plus spécifiques à la couleur: dégradés horizontaux ou verticaux, changement d'une couleur par un dégradé et l'inverse,remplissage par trames de couleurs, pixellisations de parties du dessin. L'interaction de ces fonctions donne au système une puissance et un niveau professionnel.

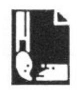
Toute la gamme des logiciels graphiques existant sur Macintosh peut être mise en couleur avec le Pixel Studio. Il suffit de coller votre document noir et blanc dans la fenêtre du soft Pixel pour qu'il apparaisse en couleur sur l'écran haute-définition où il suffit de le travailler à la MacPaint, mais avec la couleur en plus.

En option, caméra vidéo et Frame Grabber pour digitalisation, Gen look pour sortie sur magnétoscope ou régie, extension pour 2ème plan image.



Fantomas. Gerbaud

Jean Solé : "tout est bon pour le créateur de B.D."

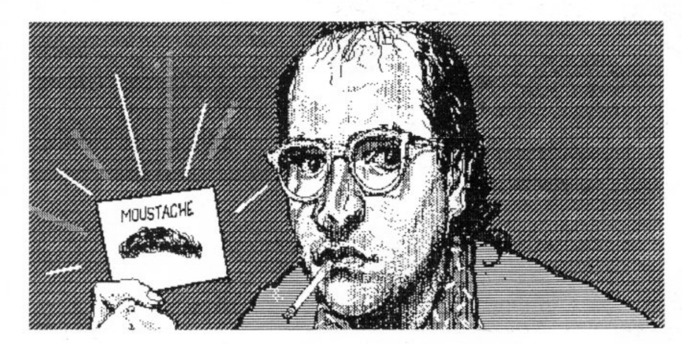


Jean Solé, né en France dans les années 50, dessine depuis toujours et commence à publier dans la presse en 1970. Il collabore à diverses publications telles "l'Express","Pilote", "Fluide Glacial" ou "l'Echo des Savanes". Il pratique tous les genres de dessin: illustration, caricature, et depuis peu, dessins sur Macintosh.

Quel a été ton premier "clic" ?
Jean Solé : En fait, c'est par Jean-Louis Lebreton que j'ai cliqué pour la première fois. Timidement.
Le concours organisé par Polygone Informatique (voïr Icones n° 1) lors de la dernière Apple-Expo où j'ai gagné le premier prix, un Mac 128, a été plus sûrement le déclencheur.
De plus mes fils, premiers utilisateurs, m'ont converti à ce nouvel outil graphique. Un ami éditeur m'ayant ensuite commandé une couverture avec Marylin Monroe vue par Mac Paint, je me suis sérieusement penché sur l'appareil et ses géniales possibilités.

La souris et Mickey, un double symbole pour l'utilisateur ?
En quelque sorte, mais en tout cas déroutante de prime abord, le rapport geste-trait étant faussé par l'écran et la souris ainsi que la non-visualisation de la page entière. Mais ce sont des problèmes techniques, donc résolvables. Par contre, la maîtrise, ça c'est une histoire de longue haleine.

Mac Paint-pinceau même combat ?
Bien sûr, moi, je le considère comme un moyen supplémentaire et innvovateur.
L'approche s'avère différente, mais le contenu reste le même.



Solé . Autoportrait

J'aime tout autant le noir et blanc que la couleur. Et puis les jeux de trames, les déformations me procurent de drôles de découvertes. Je pense surtout à la possibilité de sauvegarder chaque étape du dessin. C'est un énorme avantage sur la manière traditionnelle. Cela permet de s'aventurer sans risques inutiles. D'autre part, avec les tirages laser (géniaux) j'encre en couleurs, et cela donne des résultats esthétiquement étonnants.



Pessy. Solé

Des projets, toujours des projets ?
Maîtriser et découvrir un style avec le Mac et publier. La presse B.D. et la presse en général semble friande d'informatique graphique, vu l'écho de l'exposition "Mac Improvisations" que j'ai réalisée à "Galilé Informatique".
Je vais aussi expérimenter la "Grasys" au Festival de B.D. d'Angoulême. C'est plus qu'une palette graphique. Elle a l'air du paradis en disquette. Pour les graphistes, c'est un matériel assez révolutionnaire. En tout cas "à suivre" comme on dit dans la B.D.

Penses-tu un jour jeter tes rotrings à la poubelle pour te consacrer exclusivement au Mac ?
Pas du tout. Il ne faut rien jeter. Tout est bon pour le créateur de B.D. C'est vrai que le Mac a bouleversé ma vie professionnelle et que je veux progresser à travers cette nouvelle dimension que la technologie nous offre. Nous avons, noùs les graphistes et les informaticiens, à nous rencontrer pour mieux évoluer.
Une longue histoire d'amour se dessine pour l'avenir ...
Je souhaite vraiment être un des membres du couple.

Propos recueillis par Jean Rouet (Trans-B.D.)

La revue **"50 millions de consommateurs"** a questionné 3600 de ses abonnés possédant un micro. Dans son numéro de janvier elle publie les résultats. Les plus satisfait des utilisateurs sont ceux qui ont un Apple: indice de satisfaction 78% contre 67 à Commodore et 53 à Thomson et Atari.

Les professions de Santé et la gestion informatique, tel est le thème du 2ème Séminaire Régional d'Informatique qui se tiendra à Aix-en-Provence les 21 et 22 mars prochain.

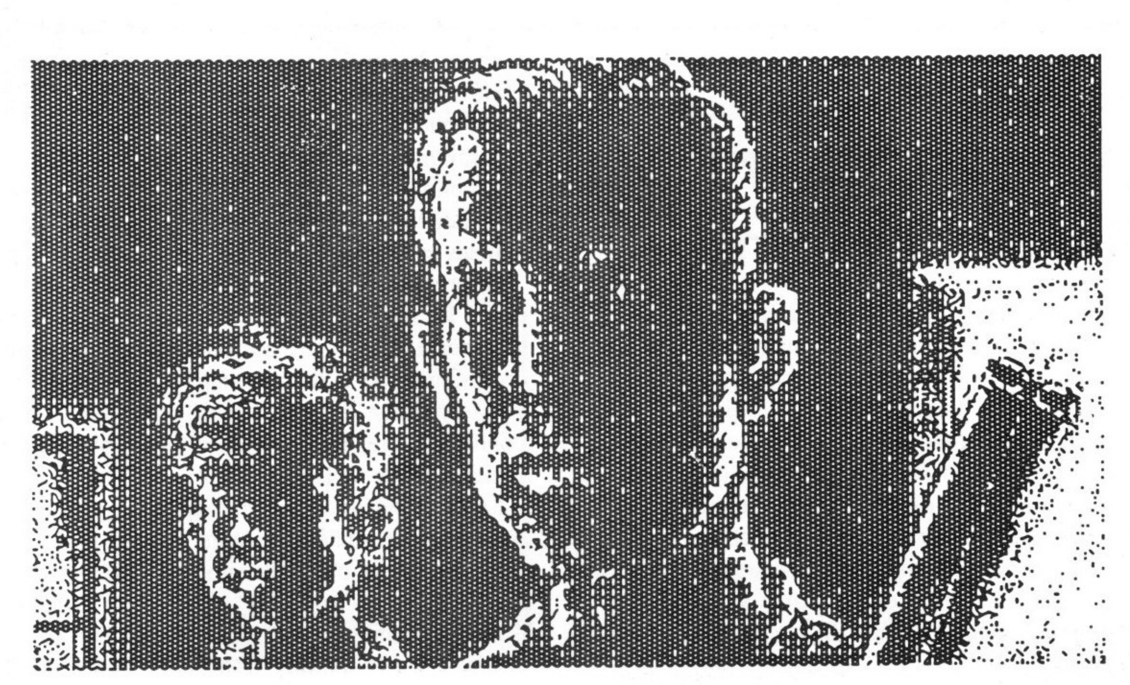
Après La Redoute, c'est au tour du groupe immobilier **Ferret-Savinel** de s'équiper en Mac. Moyennant une participation de 300 f par mois pendant trois ans, 45 cadres auront acquis leur Mac au tiers de son prix, les 2/3 restant étant pris en charge par l'entreprise.

Steve Wozniak, co-fondateur d'Apple, vient de racheter 5 millions de dollars d'actions Apple. Il prévoit d'en acquérir à nouveau 15 M$ prochainement.
Steven Wozniak a quitté la Compagnie en février 85 pour créer sa propre société. Il avait, lors de son départ, cédé une grande partie de sa participation. *"Apple est dans la bonne direction"* a-t-il déclaré.

Apple USA prévoit des profits records pour le premier trimestre de l'année fiscale 1986.*"Apple Computer est solide et en bonne santé"* a déclaré John Sculley, président d'Apple.
La marge brute atteindra le niveau le plus élevé des trois dernières années et les liquidités continueront d'augmenter. Ces profits records ont été réalisés avec un niveau de ventes inférieur à celui de l'année précédente, à la même période.

Ashton Tate, créateur de la célèbre base de données dBaseII, et l'un des trois plus gros éditeur de soft (avec Lotus et Microsoft) va enfin se mettre au Mac. Son logiciel est bien sûr une base de donnée. Achetée à Digicorp.
Ashton Tate vient également de changer d'agence de publicité. Elle a pris Chiat/Day, celle d'Apple (le film 1984) et des chaussures Nike.

Microsoft-USA mène une campagne de publicité de plusieurs millions de dollars pour promouvoir Excel qui reçoit un très bon accueil.



_Je crois qu'ça v'nait du fond du jardin,p'pa.....
_Toi, rentres retrouver ta mère et ta soeur !!...
_Mais....
_Ne discutes pas !! Et refermes la porte à clé derrière toi !...

Un bruit dehors. Solé

TML Pascal: programmez comme sur Lisa



Enfin un langage sur Mac qui se rapproche au maximum du langage de base Lisa Pascal. TML Pascal est en effet le premier compilateur qui autorise la vrai programmation style Lisa Pascal.

L'avantage est de taille puisque la plus grande partie des exemples et des explications sont donnés sous un standard Lisa. Vous voilà grâce à lui en réelle possession d'un système de développement. Mais avant de regarder en détail ce qui le compose, voici la liste partielle de ses possibilités et fonctions:

- compilation des programmes en Macintosh Pascal
- compilation des programmes Lisa Pascal
- permet l'intégration des sources assembleur en provenance du MDS
- accés à toutes les routines définies dans "Inside Macintosh"
- compilation jusqu'à 3000 lignes/minute
- création de codes sources directement bootables (genre application).
- utilisation des éléments constituant le compilateur avec le système des fenêtres.

Comme tout langage compilé, le code objet se prépare sous éditeur de type Macwrite ou autre, suivi du compilateur, suivi du linker qui produit un code objet exécutable.

Aprés maints essais, nous avons avec étonnement dû admettre que le compilateur acceptait réellement un code source tout à fait compatible avec Lisa malgré le fait qu'il soit nécessaire de changer les noms de fichiers d'interfaçage avec la Toolbox (par exemple $I QuickDraw.ipas au lieu de $U QD/QuickDraw.OBJ).

La puissance de programmation du Lisa enfin accessible, c'est pratiquement incroyable !... Mais vous n'êtes pas au bout de vos surprises puisque ce logiciel constitué de 2 disquettes et d'un gros manuel ne coûte que 99 dollars soit environ 1500 francs arrivé dans notre pays. Même avec cette différence ça ne vaut vraiment pas le coup de se priver n'est ce pas ? **F.L.**

Megamax: un compilateur C puissant et simple



Plusieurs compilateurs C sont apparus pour le Macintosh. L'un d'entre eux se caractérise par sa simplicité d'emploi et sa puissance de compilation (quoique pour certaines fonctions, un autre compilateur puisse être plus puissant).

Le Megamax se présente sur deux disquettes mais il est tout à fait possible de l'utiliser avec un seul lecteur.

Le manuel (en Anglais) se compose de plusieurs chapitres bien détaillés sur l'utilisation optimale du système C et comporte des explications sur l'interfaçage avec le Pascal Lisa et la Toolbox.

Le Megamax utilise le système de menus et de fenêtres propres au Mac, ce qui facilite d'autant plus la tâche.

La disquette 1 se compose de tous les utilitaires pour la création de votre logiciel: le compilateur, l'éditeur, le linker et les headers.

La disquette 2 contient essentiellement des programmes d'aide à la mise au point :

- Rmaker pour l'intégration de ressources
- le désassembleur
- le compilateur de librairies
- le Batch pour le chainage automatique de n'importe quel programme ou utilitaire
- l'optimisateur: sous forme de header que l'on intègre au programme; il permet d'optimiser les temps d'exécution des boucles et de certaines parties du programme.

Le premier avantage du compilateur est qu'il "comprend" toutes les sources C sous la norme Kernighan et Richie , ce qui permet une utilisation immédiate pour tous les programmeurs. Il intègre aussi la possibilité de travailler: en assembleur, des chaines de type Pascal, la compilation conditionnelle, plus quelques petits avantages propres à l'utilisation de la Toolbox.

Le Linker étant sélectif, vous pouvez grâce au choix des menus, sélectionner plusieurs sources puis choisir le type de programme objet que vous désirez (code, data, BSS, DRVR...).

Le code objet se trouve optimisé par le fait qu'il soit composé d'un maximum d'adressage direct dans la Toolbox.

Afin d'utiliser au mieux les possibilités internes du Mac nous vous conseillons ce logiciel, trés simple à utiliser et d'une grande puissance.

N'oubliez surtout pas votre *"Inside Macintosh"* et essayez de vous procurer l'excellent livre *"Using the Macintosh Toolbox with C"* de Jim Takatsuka, Fred Huxham et David Burnard (Sybex) qui aborde tout ce qu'on désir savoir sur la Toolbox et sur le Mac. **Frédéric Lecomte**

FileVision Business: la gestion d'informations en images

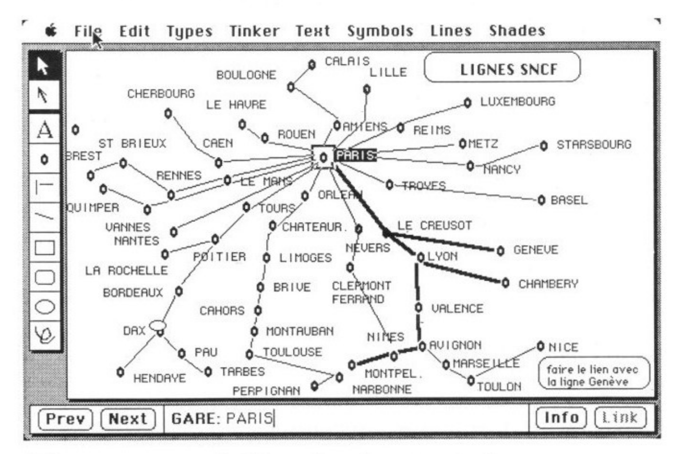


A quoi peut bien servir FileVision (une nouvelle version est en préparation) l'un des logiciels Macintosh les plus originaux, impressionnant quand on le voit et déconcertant lorsqu'on se pose la question de son utilisation pratique ?

D'un concept radicalement nouveau, Filevision, qui n'aurait pas vu le jour sans le Mac, vous offre la possibilité de visualiser l'accès à vos informations. C'est-à-dire qu'au lieu d'avoir à choisir dans une liste la fiche qui vous intéresse, vous sélectionnez le dessin qui la représente. La différence peut paraitre minime, mais c'est plus amusant et surtout vous pouvez vous balader dans des fichiers sans en connaitre le nom, ce qui est pratique quand d'autres que vous l'utilisent, ce qui est l'un des buts de Filevision.

Vous commencez par planter votre décor en utilisant la boîte à outils (du type MacDraw en plus sommaire) située sur la gauche de l'écran. Puis vous posez vos objets choisis ou dessinés dans "l'éditeur de symboles" en sélectionnant "Ajouter" dans le menu "Types". Après avoir posé un dessin, indiquez son nom dans le bas de l'écran, ce qui lui crée une fiche que vous pouvez compléter en cliquant sur "Info" ou en double cliquant sur cet objet.

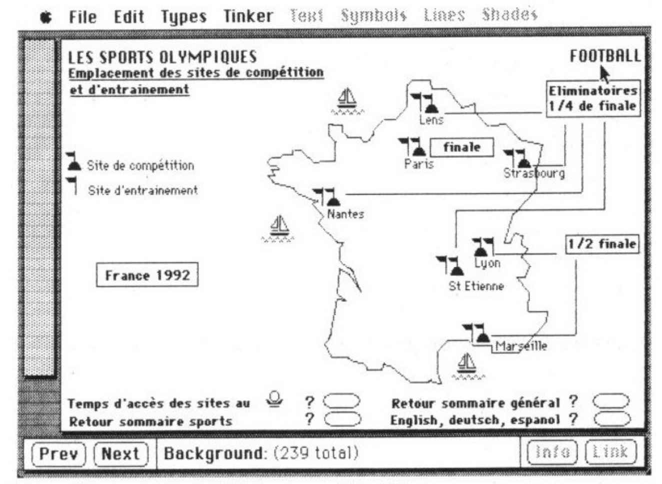
FileVision fonctionnant sur le principe des poupées russes, vous pouvez emboiter une autre fiche dessinée grâce à la fonction "Lien".



Cliquez pour avoir l'horaire de votre train

Le tri visuel est permis par la fonction "Contraster une partie" qui fait apparaitre une grille où vous vous indiquez vos critères: égal, supérieur ou égal, inférieur ou égal, entre. Dans votre dessin la sélection correspondante de ces objets apparaitra en contrasté . Ainsi dans l'exemple de la cave à vin fourni avec le programme, vous pouvez voir où se trouvent les vins blancs, les bourgognes, etc... Signalons à propos de cet exemple que FileVision s'applique plutôt à des fichiers plus ou moins "stables". Car si vous en buvez souvent, vous devrez à chaque fois modifier votre dessin en enlevant une fiche-bouteille.

Filevision est par contre idéal pour gérer et localiser des informations géographiques: plans de bureaux, cartes de pays, dessins d'étagères ...



Deuxième prix du Concours FileVision, les Jeux Olympiques à Paris en 1992.

Aux U.S.A, le concours Filevision, dont le but était de créer des applications, et implicitement de prouver qu'il sert à quelque chose, a été remporté par un pilote qui a constitué une carte-fichier de tous les aéroports en détaillant leurs pistes d'atterrissage et leurs installations techniques. Parmi les autres applications primées: un fichier-clapier pour l'élevage de lapins, une carte archéologique de l'Egypte, des planches anatomiques...Un dentiste belge a ainsi créé DentiVision: vous cliquez sur une dent et sa fiche apparait.

Le concours Français, organisé par ISE-Cegos et la revue SVM, a quant à lui été remporté par un logiciel de gestion de bibliothèque, discothèque et vidéothèque créé par l'association France-Lousiane. Le second prix a été décerné à une présentation de la candidature de Paris aux Jeux Olympiques de 1992: lieux des manifestations, hôtels, moyens de transport.... A noter que FileVision a été utilisé pour représenter les différentes localités des épreuves des Jeux Olypiques de Los Angeles.

Les cartes sont en effet le domaine de prédilection de FileVision dont une bibliothèque d'application est disponible dans le domaine public U.S.

MacMap, qui est vendu, fournit des cartes de tous les Etats américains pouvant être utilisée par des géographes, démographes ou même grâce aux données socio-professionnelle contenues dans les fiches, par des publicitaires pour concevoir un plan de campagne.

L'agriculture peut également tirer profit de FileVision en distinguant par exemple les cultures en fonction des parcelles.

L'éducation est également un domaine où FileVision peut être utile. Des professeurs ont ainsi créé un fichier sur les nombres premiers, sur le système solaire, des arbres généalogiques...

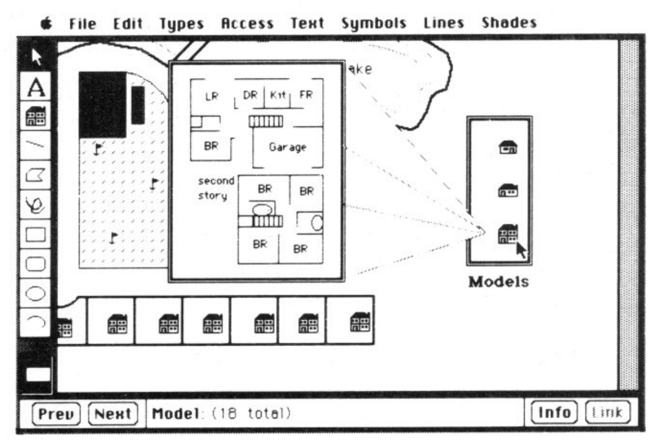
Mais FileVision a deux défauts: les possibilités de dessin sont limitées et la gestion de fiches est assez sommaire.

C'est pourquoi une nouvelle version, appelée "FileVision Business" va bientôt voir le jour. Compatible avec la version actuelle, elle permettra d'importer des dessins MacPaint ou d'autres logiciels graphiques, d'avoir une fiche-dessin pleine page et d'intégrer des images dans les fiches.

Encore plus fort, une nouvelle fonction baptisée "Pop-Up" fait apparaître un dessin caché dans un autre. Vous cliquez par exemple sur le dessin d'une maison et son plan vous saute à la figure. Tout en corrigeant ses pêchés de jeunesse (impossible de passer d'un champ de rubrique à l'autre par la touche de tabulation par exemple) FileVision Business accroit sa capacité de gestionnaire de fiches. Il peut trier n'importe quel champ, ou trois à la fois, le menu "types" de chaque fichier peut contenir 16 catégories totalisant un maximum de 32 000 objets dont les fiches associées possèdent désormais 99 rubriques (contre 32 auparavant).

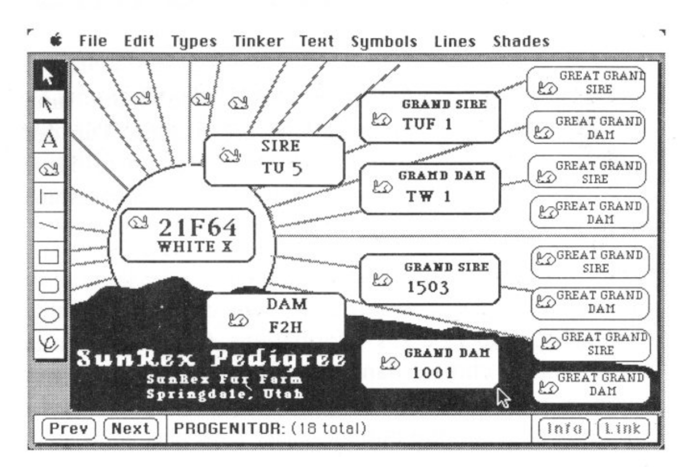
Autre défaut corrigé, FileVision ne possédait pas d'option "Enregistrer sous". Un nouveau fichier écrasait donc le précédent. C'est pourquoi avant toute modification, une copie de fichier par "Dupliquer" est impérative.

Enfin aux nouvelles fonctions calculs (les 4 opérateurs) s'ajoute la possibilité, via un programme annexe, d'importer ou d'exporter des données vers d'autres programmes Mac ou



FileVision Business et sa fonction "Pop-up"

MS-DOS. Tous les logiciels qui utilisent les fichiers ASCII, DIF et SYLK peuvent communiquer avec FileVision Business qui nécessite un 512K.



Arbre généalogique de lapins (un travail de titan!)

En attendant cette nouvelle version vendue 400$, voici quelques petits clics pour dessiner vos fichiers FileVision:

-Utiliser les polices Cairo ou Office pour placer des objets sur vos décors

-Utiliser au maximum les dessins existant dans des applications du domaine public et les retravailler pour les personnaliser

-Autant que possible, utiliser l'éditeur de symboles pour réaliser les composants graphiques des objets.

-Utiliser la grille: cela permet de dessiner avec précision. Lorsque le dessin est terminé, la grille peut être cachée.

-Dessiner les objets à grande échelle, puis les réduire à la taille souhaitée: les imperfections disparaitront à la réduction.

-Essayer d'utiliser de préférence les outils "lignes droites" (horizontales,verticales, obliques) plutôt que "main levée": ces outils permettent de dessiner avec moins de points et donnent plus de latitude pour les déformations. Ceci s'applique en particulier au dessin de cartes.

-Choisir dans l'accessoire "Tableau de bord", la valeur zéro pour l'échelle de déplacement de la souris, ce qui permet de maîtriser plus facilement celle-ci en cours de traçage.

Jean-Pascal Grevet

Filevision est distribué en version française par ISE-Cegos au prix de 2600 F H.T.

Cliquez sur Icônes. Abonnez-vous

Frédéric Voisin. Profession: Mac-peintre



A l'occasion d'une expo au Xerox-Store de Lille, nous avons rencontré Frédéric VOISIN, qui fait partie de l'équipe de tête des graphistes sur ordinateur.

Avant de découvrir le Mac, que faisais-tu ?
Frédéric Voisin: Je suis illustrateur de formation, et je le suis toujours. J'ai dessiné pour la presse: Zoulou, Télérama, New Musical Express... Je travaillais avec des matériaux traditionnels (gouache, acrylique, pastel) et déjà, je bidouillais avec des photocopieuses et des tireuses de plan.

Comment as-tu découvert le Mac ?
Tout à fait par hasard : un copain bossait chez A.C.I. et m'a présenté Lisa. Je n'y connaissai rien en ordinateur. Mais le tilt s'est fait immédiatement. Ensuite, à l'apparition du Mac, je suis allé voir Gassée, lui montrant mes travaux réalisés sur Lisa, et j'ai négocié le prêt d'un Mac pour une durée déterminée. *"Banco"* m'a dit Gassée. Et quand j'ai rendu mon micro, Apple m'a offert sans condition un 512. J'indique simplement, quand on me le demande, le matériel sur lequel je travaille : Macintosh de Apple.

Quels logiciels utilises-tu ?
Mac Paint, exclusivement !

Quels reproches ferais-tu à Mac Paint ?
Aucun.

Quels aménagements aimerais-tu y rajouter ?
Rien je me contente de ma disquette gonflée avec un Click Art Effects. D'autant plus qu'en tripotant, on trouve toujours des petits trucs supplémentaires.

Tu sais que Bill Atkinson travaille sur de nouveaux développements de Mac Paint ...
(en riant) Arrête-toi là Bill, n'ajoute rien, ça suffit comme ça !

Est-ce que la couleur te manque ?
Non, pas du tout. Au contraire, l'interêt du Mac c'est d'être un très bon outil en noir et blanc. Et c'est pour ça qu'il a autant d'attrait pour les dessinateurs de BD. La BD c'est avant tout le noir et blanc.

Tu dessines avec la souris ou tu utilises aussi une palette graphique ?
La souris exclusivement, cette petite boîte est formidable.

Pourquoi certains dessinateurs ne trouvent pas d'interêt chez un ordinateur ?
Ont-ils déjà essayé ?

Oui, mais souvent ils trouvent ça difficile à manier, gênant ...
Je pense que c'est surtout une question de personnalité. Des gens ont un contact très direct avec les ordinateurs et sont à l'aise tout de suite; d'autres ne peuvent et ne pourront jamais.



Voisin vu par MacVision

Ca t'apporte quoi un ordinateur ?
Un gain de temps bien sûr. Mais surtout, c'est découvrir des horizons graphiques complètement nouveaux. Le travail n'est pas le même, la notion de temps n'est pas la même, c'est une nouvelle manière de travailler, de créer. Ceci-dit, cela ne remplacera jamais un papier et crayon. Ca apporte autre chose, c'est un complément à tout ce qui existe déjà, un nouveau moyen d'expression. Le reproche que je ferais à certains illustrateurs, c'est d'utiliser un ordinateur pour reproduire ce qu'ils faisaient aussi bien ou mieux à la main. Cela me rappelle, tu sais, ces papiers peints des années 50, imitation briques ... inutile.

L'Art et l'Ordinateur, un courant qui se développe ou qui reste marginal ?
Il se développe, et c'est évident qu'il va sortir du ghetto dans lequel on essaye de l'enfermer actuellement. Nous, Gerbaud (qui a été le premier a dessiner sur Mac), Toffe, Caro, Jeantet..., on prouve quotidiennement qu'on peut faire de l'Art avec un ordinateur. De très bonnes BD, de très bonnes peintures.

Peinture. Le mot est lâché. Car l'originalité de Voisin n'est pas seulement de travailler sur un Mac, ce n'est pas uniquement son style particulier, c'est le fait qu'il soit peintre et revendique cette appelation.
"Même si ça fout la merde dans le monde classique de la peinture". En effet, Voisin ne se contente pas de son dessin sorti de l'imprimante. Il le triture, le tord, le trafique, le corrige, le peaufine. Comme les disc-jockeys font du rap avec leurs galettes de cires, Voisin fait du Fun Art avec ses sorties Image Writer.

Frédéric Voisin: Je fais une sortie imprimante du dessin édité sur Mac Paint. J'y fais des corrections éventuelles, et je l'agrandis ensuite sur photocopieuse et tireuse de plan d'architecte. Une fois au format désiré, je le maroufle : je le colle sur une toile, selon une vieille technique du XVI° siècle, avec de la colle de peau de lapin ... ça pue, mais on a encore rien trouvé de meilleur. Finalement je le peins, avec toutes sortes de peintures.

Ces quelques lignes résument bien Voisin. Un homme d'aujourd'hui, un oeil sur le futur, mais qui ne renie pas les acquis d'hier.
Voisin qui dit : *"C'est grâce aux ordinateurs que je me suis mis à la peinture"*.

Ce n'est pas le travail sur Mac qui est laborieux, c'est après. Je considère que la sortie imprimante ne doit pas être une finalité, autant elle peut l'être en BD ou en illustration, autant en peinture elle ne peut l'être. On doit créer, innover. Un artiste doit se servir des techniques et les dépasser, ne pas rester prisonnier. J'essaye de montrer qu'il ne faut pas hésiter à repasser sur les trames du Mac, ce n'est pas du sacro-saint. C'est sûr qu'au départ tu hésites, tu refuses de retoucher le dessin, tu as peur. Mais c'est au fur et à mesure que tu apprends ton métier de peintre.

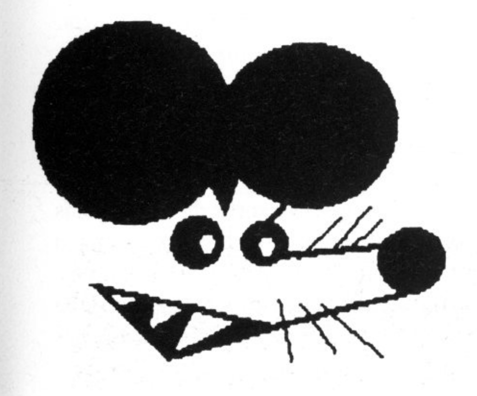
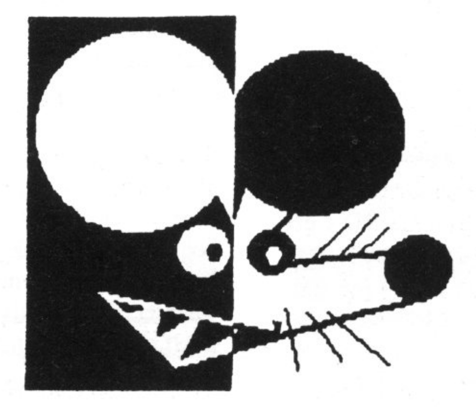
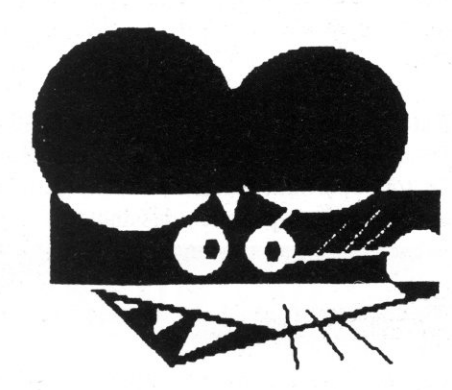
Tu préféres une sortie Image ou Laser Writer ?
Cele dépend de la finalité. Mais je préfére souvent l'Imagewriter. Elle donne un gaufrage, un côté un peu gravure; alors que la sortie laser est plus proche d'une photocopie. La "ligne escalier" ne me dérange pas.



Les zoulous, un des thèmes de Frédéric

Certaines de tes toiles sont éclairées par des tubes de lumière noire, pourquoi ?
J'utilise parfois des peintures qui réagissent avec la lumière noire (effets fluos saisissants NDLR). Ce sont des toiles à double visage; mes "Docteur Jekill & Mr Hyde". Elles offrent une vision diurne, et une autre lecture en vision nocturne, à la lumière noire. (en riant) : avec moi, tu as deux toiles pour le prix d'une.

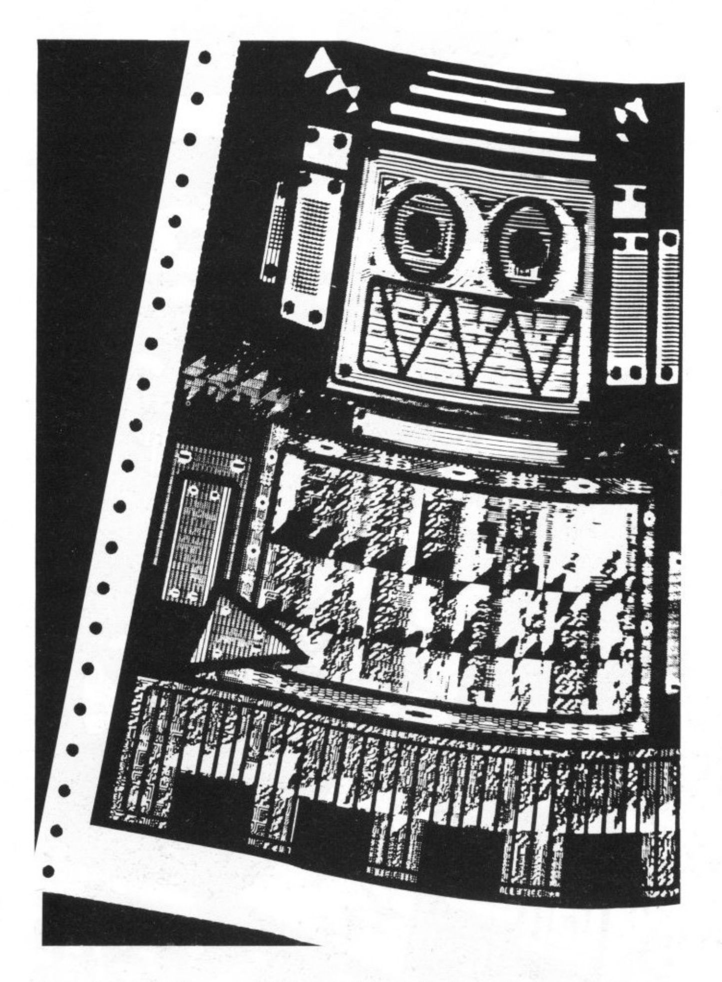
Comment est venue l'idée d'exposer dans le Xerox Store de Lille ?
C'est Christian Cuignet qui m'a contacté. J'ai tout de suite dit OK, et ça marche bien, je suis très content. Christian fait bouger les choses et est à la pointe de ce qui va se passer dans quelques années. J'encourage tous les Xerox Stores de France (et les stores pas Xerox) à suivre son initiative. Il n'est pas facile d'exposer, même pour quelqu'un de plus ou moins reconnu. Au début, tout le monde fait les restos ou les boutiques dites branchées. Mais ils ne t'offrent pas un lieu d'exposition, ils t'utilisent pour avoir une décoration "mode" et à bon marché.... Les galeries ne sont plus des galeries mais des marchands d'art. Et tant pis (tant mieux) si elles se font doubler par d'autres lieux. Quant à l'Art "officiel", il suffit de savoir que personne du Musée d'art moderne de Villeneuve d'Ascq (distant de quelques km) ne s'est déplacé pour l'expo alors que c'est leur boulot .....

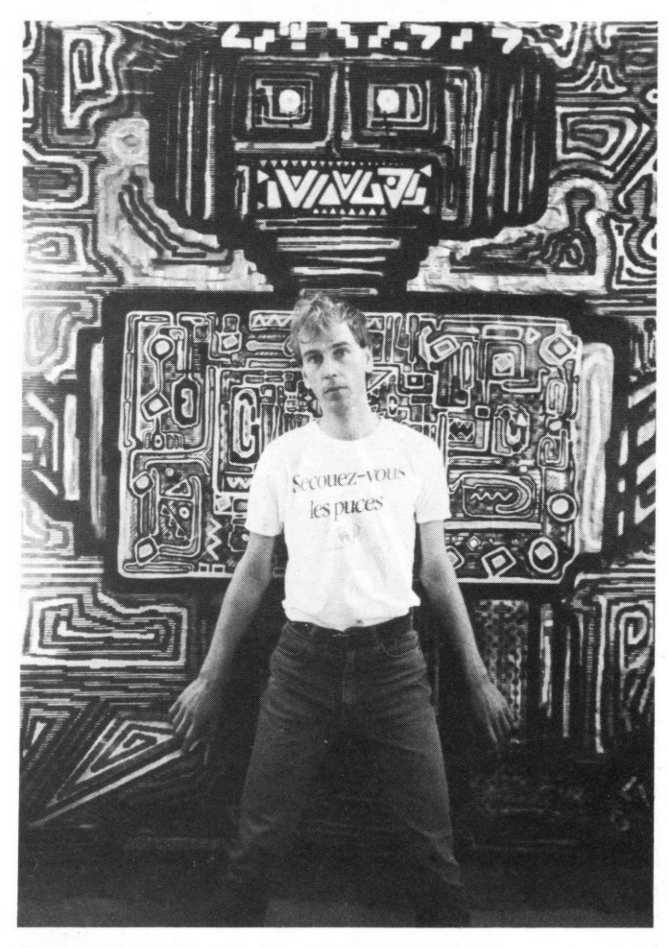
Quelles sont ou ont eté tes influences ?
Innombrables et insondables. Mais je détacherai surtout Miro et Picasso, pour tout ce qu'ils ont apporté à l'art contemporain. Sans eux on n'en serait pas là ! En ce qui concerne les jeunes, j'aime beaucoup Keith Haring (l'ex-graffiteur de métro New-yorkais), David Hockney...Mais mon style et mes sujets d'inspiration évoluent. Après les petits bonshommes "fun", j'aborde des sujets plus exotiques, tropicaux. Et je commence actuellement une série sur les robots.

Es-tu accro au Mac ?
Ouais, complétement. Je passe beaucoup de temps devant le Mac. Je remanie sans arrêt mes dessins avant de les sortir sur imprimante.

Penses-tu que le développement de la micro peut concourir à un enfermement de l'individu ?
Non. Bien sûr, si tu as des prédispositions à t'isoler, un micro chez toi ne t'incitera pas à sortir. Mais pour nous c'est encore différent, ça fait partie de notre métier, c'est un instrument de travail, ce qui amène un recul certain ... et heureux.



Robot animé par Déformation à la photocopieuse



Sa dernière toile: le robot fluo

Quels conseils donnerais-tu à un jeune de 14 ans ?
Moins de jeux, plus de créativité .

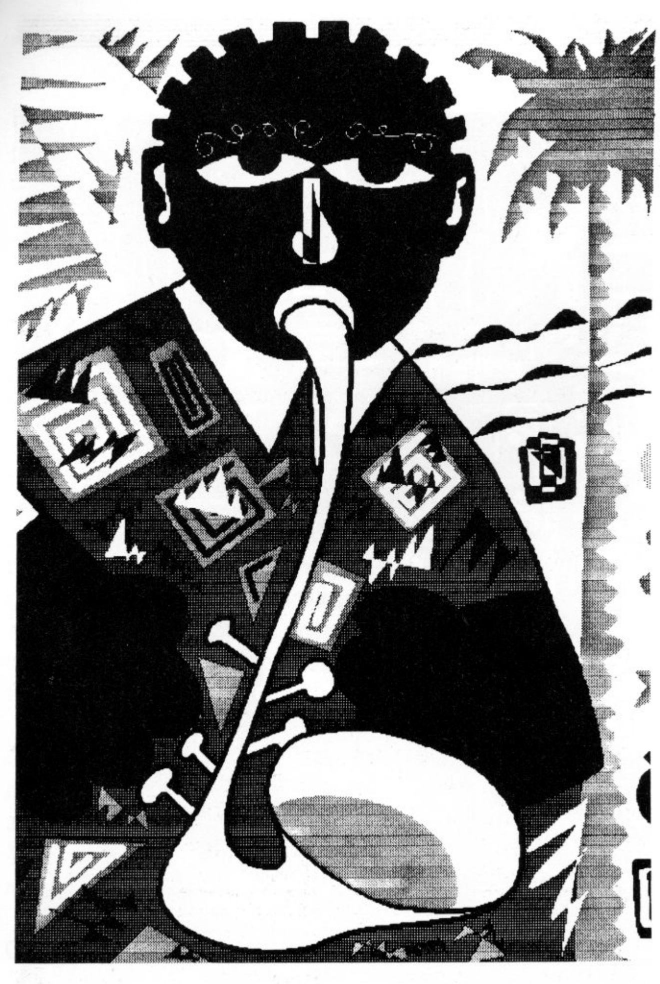
Plus de Mac Paint ?
Oui, mais plus de compta si son truc c'est la compta. La créativité peut être partout !

Quels sont tes projets ?
Un port-folio sur disquette avec Phillipe Jeantet. Faire beaucoup de peinture, sans pour autant abandonner l'illustration. Avoir beaucoup de temps pour mener des recherches personnelles. Peindre et être heureux.

Propos recueillis par Vincent Boom

Xerox Store 7 rue de Paris 59800 Lille

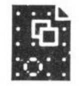
Cliquez sur Icônes. Abonnez-vous






Salsa. Frédéric Voisin

MacDraw: le dessin technique de précision



Derrière l'austérité apparente de MacDraw se cache un logiciel très performant, adapté au dessin technique et à la mise en page. Après le double clic habituel sur l' icône du programme, un écran quadrillé apparaît; juste assez large pour les dix rubriques de la barre des menus et juste assez haut pour qu'ils puissent s'y dérouler.

Dès les premiers coups de souris on s'aperçoit très vite qu'il faut perdre ses habitudes de vieux "Paint' user", très proche des réflexes de dessineux au crayon de bois. En changeant de logiciel on perd sa gomme, ses pinceaux, son pot de peinture, sa loupe, son lasso et sa p'tite bombe aéro. Bref, une bonne moitié de la caisse à outils qui formait le petit univers chaud et rassurant de MacPaint

Mais la frustration ne dure pas longtemps. Il faut juste oublier les habitudes prises avec Paint en se disant que ces deux logiciels sont trés différents. Ils ont chacun leur domaine d'utilisation tout en restant mutuellement compatibles via l'album ou le presse papier.

Différence fondamentale, Mac paint mémorise chaque point d'un dessin alors que Mac draw mémorise les objets, les éléments graphiques et les trames sous forme de codes de paramètres et de coordonnées. Faites l'expérience, une étiquette arrondie en traits forts, tramée et avec trois mots à l'intérieur occupe six fois plus de place sur le disque sous MacPaint que sous MacDraw. La différence est de taille, la méthode de dessin également.

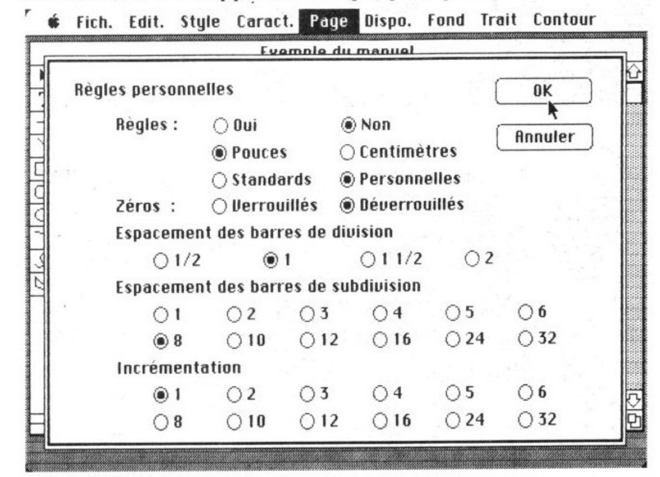
Dans la palette d'outils à gauche de l'écran, on trouve : le pointeur, un "T" comme texte, une croix qui permet de dessiner uniquement des droites parallèles et perpendiculaires, les droites quelconques, les rectangles et carrés, les mêmes en dessous mais avec coins arrondis (rayons variables de 0 à 10 mm), les cercles et les élipses, les quarts de cercles et quarts d'élipses, les formes quelconques, les polygones ou lignes brisées.

Avec MacDraw, on ne dessine pas. On crée des objets graphiques. Tous les outils sont comme reliés à la palette par un élastique. Sur Paint vous avez l'outil "en main" pour autant d'actions que voulues. Sur Draw, dès que vous relachez le bouton de la souris pour terminer votre dessin, l'outil remonte dans la palette, votre souris devient pointeur sur l'objet que vous venez de définir et vous pouvez le déplacer ou ajuster sa position immédiatement après sa création.

Toutes les formes simples définies entre deux clics de souris sont mémorisées sous forme d'objets. Tant que l'objet est sélectionné (entre huit petites bornes à l'écran) il est possible de modifier l'épaisseur du tracé (0, 1, 2, 4, 6 points), la trame du tracé, la trame de fond si c'est une forme fermée; un trait peut devenir une flèche simple ou double pour réaliser une cotation.

Pour remplacer la gomme, vous avez la possibilité d'annuler, d'effacer des objets ou de revenir à la version précedemment enregistrée.

Sur le document de travail, qui peut atteindre 2,40 x 1,20 mètre, tous les objets définis sont semblables à des découpages posés sur la feuille. Ils peuvent à tout moment être déplacés, mis au premier ou au second plan, associés en sous-ensembles alignés à l'aide d'une commande très performante, dupliqués à un pas constant, agrandis, retournés, pivotés, inversés. En résumé, une foule de commandes aussi appréciables que pratiques.



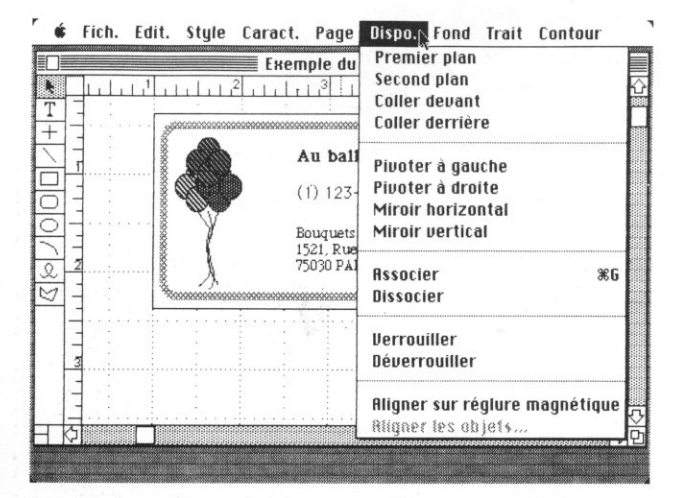
MacDraw permet de créer ses propres régles

Contrairement à la version actuelle de MacPaint, les possibilités d'agrandisssement ou de réduction n'introduisent aucune distorsion dans les trames ou les tracés. En cliquant les bornes des objects sélectionnés et en s'aidant des règles graduées, il est possible de créer une famille de dessins à des échelles très différentes sans que la qualité graphique ne soit altérée.

A propos des règles graduées, on peut définir les unités de mesure (pouce ou centimètre) ainsi que l'incrémentation du traçage à l'écran. Pour faciliter le traçage en coordonnées relatives, le zéro des règles peut être flottant. Deux index mobiles donnent en permanence les coordonnées de la souris à l'intérieur des règles. Si vous sélectionnez *"indiquer les dimensions"* deux afficheurs numériques X,Y suivent le curseur pendant le traçage et donnent sa position par rapport

au premier clic jusqu'au relachement du bouton (deuxième clic).

Autre atout de MacDraw qui lui permet de rivaliser avec les logiciels de mise en page, est la possiblité de dessiner directement sur une ou plusieurs pages et à différents rapports d'agrandissement. Vous pouvez ainsi dessiner rapidement une répartition des masses que doivent occuper vos illustrations et vos colonnes de texte, ou les déplacer après les avoir conçus.



Un objet peut être placé au premier ou au second plan

Bien qu'il ne soit pas possible de changer facilement une police de caractère à l'intérieur d'un même paragraphe, il faut avouer que les possibilités de traitement de texte sont tout à fait satisfaisantes. Pour disposer du texte en colonne, il suffit de tracer un rectangle correspondant à la largeur voulue et d'entrer le texte directement au clavier quelque soit le rapport d'agrandissement à lécran. Une fois le texte entré,il peut être cadré à gauche, à droite, centré (mais pas justifié). La largeur de la colonne peut également être changée. Un texte en majuscule peut passer en minuscule et inversement; police, taille et forme de caractères sont également modifiables.

Une autre petite merveille qui se cache dans le bas du menu *"édition"*, vous permettra de lisser "un coup de souris" incertain et disgracieux ou un polygone enveloppant une forme complexe comme la carène d'un bateau. Une fois la courbe lissée, on peut la corriger en rappellant et déplaçant les points extrémums et d'inflexions du polygone enveloppe.

La compatibilité avec MacPaint est totalement réciproque mais un objet MacPaint reste cependant indissociable.

Avec Mac write les relations paraissent compromises car le retour à la ligne automatique n'est pas pris en compte et un paragraphe collé via le presse papier se transforme en une ou plusieurs lignes de 2,40 mètres de long. La compatibilité avec Mac project (voir ICONE N°1) ne pose pas de problèmes. Avec Mac Chart, c'est également l'harmonie. Les modifications graphiques sont même plus rapides que dans l'application elle-même. Textes, légendes, cadres et graphismes sont entièrement décomposés en objets élémentaires.

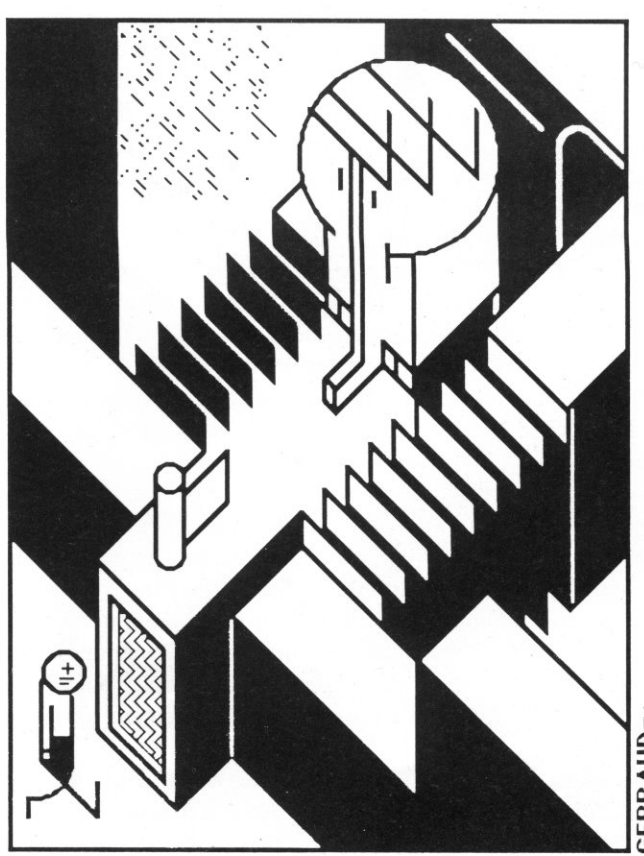
Si la souplesse de modification est très grande, la taille mémoire, elle, ne l'est pas. En effet si vous possédez un Mac 128 , un peu avant le 300 ième objet vous verrez une maudite fenêtre : *" La mémoire disponible ..."* . Donc prudence avec Mac Chart et les autres, un histogramme important de huit séries sur dix valeurs approche facilement les 200 objets...

Au chapitre des regrets, on peut espérer que la place encore disponible dans la palette des outils nous offrira prochainement des possibilités de rotation de dessin. Car l'application "Cick Art Effect" ne peut être installée dans MacDraw.

Si vous n'avez pas de table traçante, votre Imagewriter favorite imprimera inlassablement tous les formats d'un dessin de grande taille. Mais attention. Votre ruban adhésif comme votre patience ont des limites. Un poster de 2,40 x 1,20 mètres représente environ 60 formats!

Signé March Cutter et Apple, MacDraw complète agréablement le potentiel graphique de votre Macintosch.

Bruno Franceschi



Just Text : le traitement de la typographie laser.

La typographie c'est l'espace. L'espace entre les lettres, les mots et les phrases. Conçu par un journaliste, JustText est le seul traitement de texte qui permette de réaliser ce que les photo-compositeurs appellent "l'habillage" (le texte suit les contours de votre dessin).

Le texte est saisi au kilomètre sans tenir aucun compte des cadrages de paragraphes, des indentations, des tabulations... Puis les commandes adéquates sont insérées au fil du texte : elles permettent de définir la mise en page, la typographie, les relations avec d'autres fichiers Texte, PostScript ou MacPaint.

JustText est particulièrement rapide: les routines d'édition, de recherche, d'impression ont été apurées aux besoins stricts du logiciel.

Celui-ci gère une liste alphabétique des mots employés dans le texte qui est accessible à tout instant pour vérifier l'occurence d'un mot ou son orthographe.

JustText gère un dictionnaire des mots délicats pour la césure automatique, et applique sinon ses propres règles pour les coupures en fin de ligne. Mais pour l'instant cette césure est basée sur la langue anglo-saxonne.

L'espace entre caractères (kerning), la taille des blancs, l'espacement des lignes, tout cela peut être défini au pica ou au point près.

JustText est accompagné d'un ensemble d'utilitaires appelés LaserTools qui permettent de récupérer des fichiers MacPaint, ThunderScan ou MacVision et de les imprimer en jouant sur les échelles, l'origine et l'orientation du tracé. L'intérêt du produit est évident. Actuellement les routines d'impression de ces logiciels graphiques ne tirent pas parti des performances de la LaserWriter qui imprime à 300 pts au pouce.

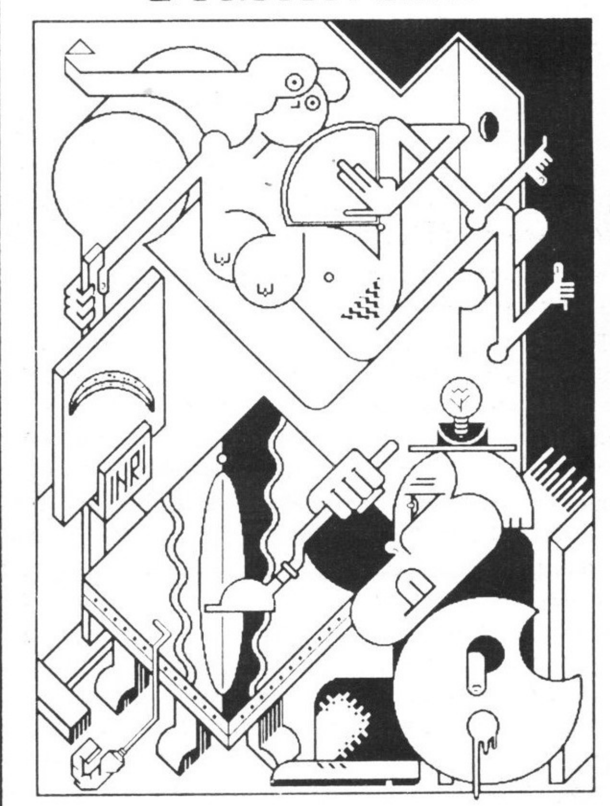
Les trames imprimées avec LaserTools (MacPaint to PostScript, etc...) gagnent énormément en douceur et en précision. Les éléments graphiques tiennent évidemment compte des commandes d'édition de mise en page précédemment décrites.

Outre le fait que le logiciel JustText tire le meilleur parti de la résolution de l'imprimante LaserWriter et de certaines photocomposeuses, il réserve à ses utilisateurs un petit joyau: la possibilité de faire coller le texte aux contours d'un dessin MacPaint. ("l'habillage" en terme technique)

Il suffit pour cela d'ajouter, au début du texte entré avec JustText, la commande "Paint Include". A l'impression, une boîte de dialogue apparaît, permettant de choisir le dessin voulu.

Trois possibilités sont offertes: positionnement du texte à gauche, à droite du dessin ou inclusion du texte à l'intérieur du dessin. Le choix est automatique et tient compte du cadrage des paragraphes, de l'indentation et de la position du dessin de la page. La distance entre le texte et le dessin est aussi réglable. JustText et LaserTools sont distribués par Alpha Systèmes au prix de 2 490 FHT.

"DIMANCHE"



Sérigraphie de Gerbaud
conçue sur Macintosh.
Impression en 4 couleurs
sur papier Arches (50 x 65 cm)
par les presses de l'Atelier
à PARIS.
Tirage limité à 130 Exemplaires.
Prix public: 350 Frs (+10 Frs de port)
A commander à "Au Sec!"
5, rue Volta 75003 PARIS

Awelé: la perle noire des jeux de reflexion

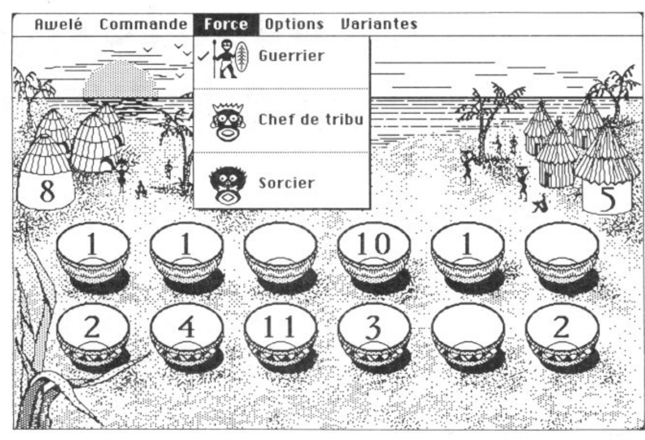


Reflexion, logique et stratégie. C'est le tryptique de l'Awelé, un jeu africain qui n'a rien à envier aux échecs ou autres go, nim, pentes et reversi. Il tourne aujourd'hui sur Macintosh, comme adversaire ou comme arbitre.

Vous êtes dans un village de case. Devant vous, deux rangées de six pots contenant chacun quatre graines de baobab. A l'arrierre plan, une plage, des cocotiers, des palmiers.

Vous décidez de jouer le premier. Vous sélectionnez un pot de votre camp et semez une à une les graines dans les pots suivants. Le sens est inverse de celui des aiguilles d'une montre. L'adversaire procède de même. Premier coup, pas de prise. C'est votre tour. Vous semez comme pour le premier coup. Il faut faire en sorte que la dernière graine tombe dans un pot adverse contenant une ou deux graines . Attention ça n'est pas toujours évident . Si vous y parvenez toutefois, vous prenez ces graines et marquez autant de points qui iront s'inscrire dans une case du village à droite de l'écran. Si vous tombez dans un pot vide ou contenant plus de deux graines vous ne marquez rien . L'adversaire joue alors et ses points, s'affichent dans sa case, à gauche de l'écran. La partie se déroule ainsi jusqu'a ce qu'il n'y ait plus de graines à prendre ou à semer.

Ces quelques éléments de règle peuvent paraitre un peu complexe. En fait , s' il est aisé d'assimiler les premières bases, il devient tres compliqué mais passionant d'élaborer ses propres stratégies dejeu : attaque, défense, protection des pots etc..



Le principal intérêt de l'Awelé réside dans la rapidité et la multiplicité des combinaisons. Les parties sont courtes (15 mn maximum) et rythmées. La réflexion de l'ordinateur est quasi-instantanée.

On peut jouer selon trois niveaux de difficulté, de guerrier à sorcier. Le logiciel propose trois versions du jeu qui correspondent à des variantes géographiques.

Les éditeurs ont bien l'intention de faire de l'Awelé un jeu populaire. *"L'awelé est un jeu de réflexion à part entière qui mérite d'être connu et surtout joué. Des millions d'africains jouent à la minute où nous parlons. Au village, à l'école, dans les rues, l'Awélé demeure depuis des siècles l'institution ludique et culturelle du continent africain."* déclare Jérôme Brière de chez Topics. Une fédération est actuellement en cours de création ainsi que des développements pour Thomson. Saluons cette toute jeune société qui à travers l'Awelé nous fait découvrir un aspect souvent ignoré de la culture africaine : le cartésianisme.

Olivier Spinelli



Boxing: attention au K.O. du clavier



Comme son nom l'indique, Boxing est un jeu sur la boxe, et, dans une certaine mesure, sur le monde de la boxe. Si vous allez ensuite dans la salle de gym, vous pourrez sélectionner, modifier ou même créer votre propre boxeur.

Tous les paramètres sont possibles, de l'âge à l'allonge, l'agressivité ou les capacités de récupération . Allez sur le ring, vous pouvez commencer le combat après avoir consulté les cotes (modifiables elles aussi). Determinez enfin les handicaps respectifs; et vous finissez en choisissant le mode de jeu: Simulation, Arcade, ou Stratégique. Dans ce dernier cas, vous devez retenir un proposition que votre manager vous livre dans le coin du ring (de *"Vas-y, travaille-lui cet oeil amoché"* à *"Assure, on est là pour le fric"*). Bon, mais et le jeu dans tout ça ?

Décevant et énervant ! D'abord il faut dire que la souris n'intervient en rien dans le jeu. Tout se passe par l'intermédiaire du clavier. Repérer les touches, assimiler la réaction... Les touches sont (selon moi) mal choisies, les mouvements retenus réduits. Quand peut-on choisir de frapper avec le gauche ou le droit ? J'ai bien peur que celà dépende du bon vouloir de la machine. En fonction de quoi un coup est-il considéré comme porté, et avec quelle puissance ? Sans compter sur l'appréciation des juges, qui, comme dans la réalité peut être arbitraire !

J'oubliais le plus fameux de l'histoire : vous n'êtes même pas obligé de jouer. En cas de non participation de votre part, et sur certains modes, votre joueur s'anime tout seul.

Petit conseil: évitez de montrer cette disquette à vos enfants. Non pas pour leur épargner des images de violence, mais surtout pour sauvegarder le clavier de votre Mac. Il faut avoir vu deux mômes s'énerver dessus, frappant de toutes leurs forces les malheureuses touches, pour frémir et s'extasier ensuite sur la résistance du Mac.

Jean-Louis Lebreton va sortir un jeu d'aventure pour Macintosh



Jean-Louis Lebreton, de l'ex-fanzine "Lard Frit" à la "Société Froggy Software", beaucoup de chemin parcouru. Peux-tu nous retracer ton itinéraire ?

Jean-Louis Lebreton : Lard Frit était un petit journal démarré en 81/82 avec des dessinateurs tels Lefred, Kafka, Ucciani, Harle mais aussi Solé et Willem. On a fait une vingtaine de numéros puis comme tout magazine non-commercial, on a arrêté.

L'informatique a donc pris la suite de la B.D. ?
Cela s'est fait parallèlement. J'ai d'abord vendu des synthétiseurs pour acheter un ordinateur, par curiosité. Puis j'ai fait mon premier jeu en deux mois et je l'ai commercialisé. C'était l'engrenage.
J'ai monté ma propre maison d'édition : Froggy Software. L'idée était de créer des jeux avec les auteurs de Bande Dessinée de Science-Fiction. Pour obtenir des scénarios plus adultes que les combats avec des soucoupes ou la recherche d'un trésor.

Ton premier jeu, "Paranoiak" a obtenu la Pomme d'Or 1984 du meilleur logiciel ?
Oui, l'intérêt de Paranoiak réside dans le fait qu'il est basé sur une aventure humoristique. Complexe d'Oedipe, persécution, manque d'argent en sont les constantes. Une émission de Guy Lux à la télé peut faire descendre le moral du héros. Le but étant bien sûr de se débarasser de tous les problèmes.

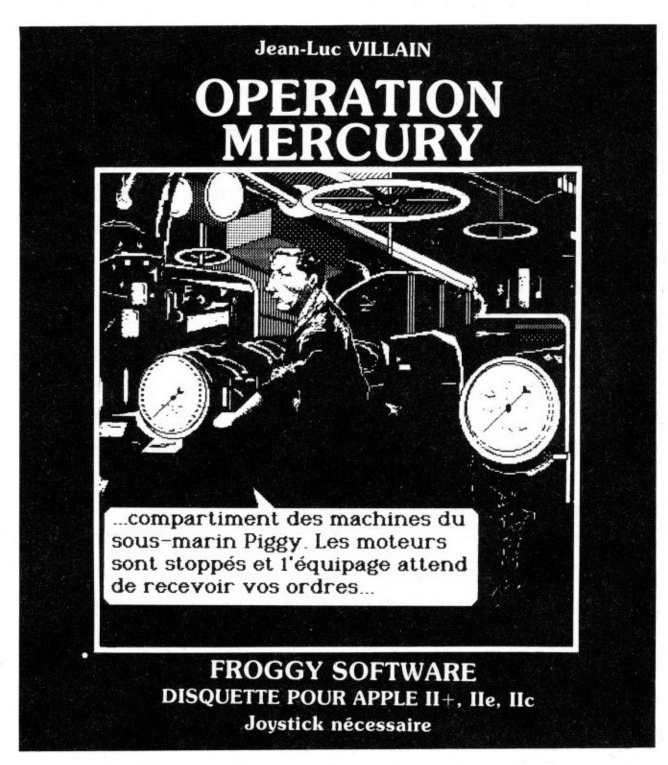
La gamme s'est considérablement élargie depuis.
On a démarré sur Apple II. Puis sont venues les séries plus policières, "le Crime du Parking", "le Mur de Berlin", avec des couvertures de Jean Solé. Puis une aventure délirante en Amérique du Sud, "Même les pommes de terre ont des yeux".

Est-ce que tu penses un jour faire des logiciels de jeux pour Macintosh ?
Effectivement on sortira un logiciel pour la fin février 1986. Mais on continue à travailler sur l'Apple II.

Ce futur logiciel aura quel thème ?
L'aventure, mais avec un graphisme beaucoup plus sophistiqué, dû aux possibilités du Mac et à ses particularités.

Qui réalisera le graphisme ?
Les dessins seront de Solé, je fais le scénario, la programmation est confiée à Frédérick Coppe.
Sans dévoiler l'histoire, je peux dire qu'il y aura un téléviseur dans l'écran, et que les touches du clavier serviront pour le choix de chaînes différentes amenant des histoires à l'intérieur de la télévision.

Qu'est-ce que l'esprit BD amène dans tes jeux ?
Peut-être le côté dérision, dans un monde informatique qui est perçu comme un truc sérieux.



Pochette de jeux dessinée sur Mac par J.L.Lebreton

Où en es-tu du côté commercial ?
On a publié 7 logiciels avec un tirage d'environ mille exemplaires par titre édité. De plus ils sont tous piratables, puisque pas protégés. Mais comme nous sommes 50% moins cher que la concurrence, pourquoi s'embêter à les copier ?

On les trouve où ?
En principe dans les boutiques spécialisées et aussi à "Froggy Software" 34 rue Henry Chevreau 75020 Paris.

Propos recueillis par Jean-Michel Aupy (Trans B.D.)



Philippe Gerbaud: la ligne pure



Philippe GERBAUD est un des pionniers du dessin sur Macintosh. A-t-il adapté son style à la machine, ou la machine à son style ? Ses illustrations se trouvent aujourd'hui dans la plupart des magazines, tous genres confondus : Libération, Télérama, L'Expansion, BàT, J'aime Lire ...
Vieux complice d'Icônes, il a répondu à cette interview express.

Pourquoi travailler sur un ordinateur ?
C'est un instrument différent, un nouvel outil. Il te permet de découvrir d'autres imaginaires. Cela influe aussi sur ta manière de concevoir.

A ton avis, c'est une mode, ou c'est durable ?
J'ai bien peur que ce soit une mode. Mais ça ne me touche pas vraiment. Mes dessins ne sont pas forcément perçus comme étant réalisés sur ordinateur. Et surtout l'ordinateur n'est pas pour moi un étendard que je brandis à bout de bras. Si une image ne plait que parce qu'elle est réalisée par ordinateur, c'est perdu d'avance.

Comment as-tu découvert le Mac ?
En deux temps, j'étais illustrateur, et A.C.I (encore eux NDLR) m'a proposé de travailler sur Lisa. Moi et mon vieux compère Toffe avons été tout de suite emballés par cette machine. Nous avons beaucoup travaillé dessus, et un beau jour, on nous a présenté une nouvelle machine tamponnée "Top Secret". C'était le Mac.

Vous fûtes donc les premiers à vous en servir ?
Je crois bien que oui. Le Mac nous a accroché d'emblée. Et Gassée nous a demandé, à Toffe et moi, si nous voulions préparer des images pour la présentation du Mac au Pavillon Gabriel. On a bien sûr accepté, mais ça n'a pas été facile tous les jours : nous n'avions aucune explication et personne pour nous apprendre son fonctionnement. C'était la découverte complète, l'expérimentation totale. Aujourd'hui ça va beaucoup mieux.

Utilises-tu d'autres logiciels que MacPaint ?
Oui, Mac Draw, qui est beaucoup moins souple, qui offre des contraintes maximum, mais j'aime bien. Et il permet des possibilités d'agrandissements beaucoup plus vastes que Mac Paint. Je me sers également du traitement de texte qui m'aide pour imprimer notre fanzine "Au sec !".

Des reproches ou des aménagements que tu aimerais voir sur Mac Paint ?
Oui, j'aimerais trouver un truc comme sur LisaDraw : tu



Gerbaud. Autoportrait

tires un trait, et en le descendant, l'écran monte au fur et à mesure. Ou bien pouvoir afficher la page en réduction et y tracer les lignes forces. J'en ai parlé à Bill Atkinson, mais il m'a dit que c'était difficile à mettre en place parce que cela nécessite trop de mémoire.

Est-ce que la couleur te manque ?
Non, absolument pas. Ce qui m'intéresse, c'est l'impression. Pour moi, l'original, c'est ce qui sort de l'imprimerie. Le document que le public verra ou aura entre les mains. Avant ce ne sont que des étapes.

Tu est un petit touche à tout : illustrations, affiches, décors de théâtre, textile. Quels sont tes derniers travaux ?
Dernièrement, j'ai travaillé chez Télégraph, une boîte que j'aime beaucoup, pour réaliser, sur palette Graph 8 et Graph 9, des petits jingles électroniques qui sont passés durant les fêtes sur T.F.1. Et avec Toffe, nous avons été contacté par New Man, afin de leur créer des motifs sur le thème "Mécanique" pour 5 chemises et 3-4 sweat shirts. Nous nous sommes énormément investis, avons passé beaucoup de temps et en fait New Man n'a retenu que 2 chemises, pour des problèmes commerciaux.

Et ta sérigraphie ? Je sais que tu as passé beaucoup de temps dessus.
Oui, entre les premiers croquis, le dessin final, les effets et le choix des couleurs, j'ai pas mal crapahuté. Elle me tient d'autant plus à coeur qu'elle reflète assez bien mon évolution : je n'utilise pratiquement plus les trames et d'un dessin très mobile (le Prof Yoyo in "Sandwich" ou "Viper"), j'ai adopté une image plus fixe, plus travaillée, mais aussi plus épurée.

Avec Vidéoworks, prenez-vous pour Tex Avery



VidéoWorks est un logiciel qui tire un profit maximum des fantastiques possibilités visuelles et sonores du Macintosh. Il vous permet de créer et de visionner un dessin animé.

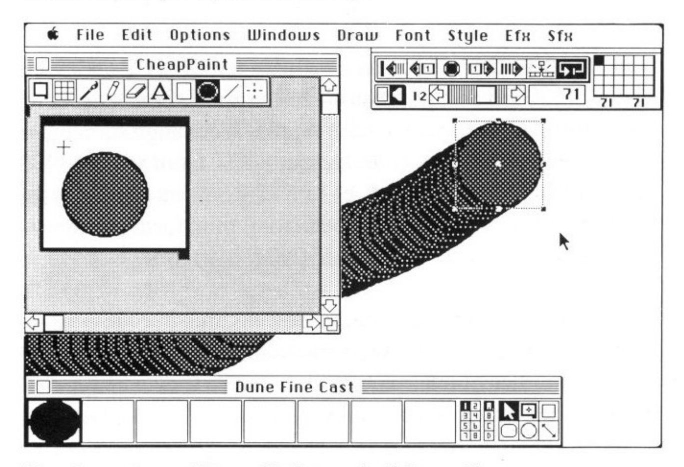
L'écran du Mac sert à la fois de cellulos, de story-board, de pellicule, de caméra de prise de vues, et bien sûr d'écran de projection. Qui dit mieux? C'est comme si le Mac avait bouffé des épinards.

L'outil de base de Vidéoworks est le programme "CheapPaint" où vous créez vos dessins que vous pouvez également importer de MacPaint via l'accessoire de bureau ArtGrabber.

A noter qu'une version améliorée de ce programme, qui reprend les fonctions essentielles de MacPaint tout en ne consommant que 15K (d'où son nom de "CheapPaint"), est vendue séparément en accessoire de bureau.

Plus de 80 effets sonores et musicaux sont inclus dans Vidéoworks: explosions, chant d'oiseau, bruit d'hélicoptères, musique classique ou guillerette... Le volume est réglable: plus vos hélicoptères s'approchent, grâce au travelling latéral ou avant-arrière, plus le bruit des pales est fort.

Une prochaine version de Vidéoworks sera même capable de repiquer une bande musicale créée avec MusicWorks (du même concepteur, MacroMind).



Dessinez dans CheapPaint puis faites glisser votre cercle. Il s'animera en suivant la même trajectoire.

SoundVision, un programme qui essayait de combiner MusicWorks et Vidéoworks, a pour le Mac été abandonné, mais devrait voir le jour sur l'Amiga de Commodore.

Pour comprendre comment fonctionne Vidéoworks, vous pouvez faire défiler les séquences fournies. Le programme est en effet livré avec trois disquettes qui contiennent des exemples de films, des aides à la réalisation, et des planches de dessins prêts à l'emploi (jambes, bras...dans diverses positions). Ouvrez les sept fenêtres et regardez comment le film est structuré.

L'écran d'ouverture montre en haut et à droite un tableau de bord pour fixer le démarrage, la vitesse de défilement, le son et la lumière pour le fond du décor (jour ou nuit) et une grille pour définir la longueur de chaque séquence.

Dans le bas de l'écran, la fenêtre "Casting" avec 8 cases. Chaque fois que vous créez une image, appelée "Castmember" dans le manuel, celle-ci s'inscrit dans une de ces cases. Cliquez dessus et faites glisser votre dessin au milieu de l'écran. Faites-le voyager comme vous le souhaitez et choisissez "Play". Votre dessin s'anime en suivant le parcours précédemmment tracé. C'est la méthode en temps réel.

L'autre façon de procéder, plus précise, mais aussi plus complexe et plus longue, fait appel à la fenêtre "Tweak" où vous spécifiez la direction et les distances entre dessins au pixel près.

La fonction "Sprite" lie entre eux vos dessins dans un canal de la fenêtre "Score". Cette dernière regroupe 24 canaux qui correspondent aux différents niveaux de profondeur possibles (du premier plan au fond du décor) que vous pouvez animer simultanément. C'est là que vous placez chaque décor ou personnage en indiquant le sens de déplacement et la position (devant, derrière...). Comme au montage traditionnel, vous pouvez ajouter ou supprimer une séquence, "Score" faisant office de pellicule et de bande son. En cliquant sur les cases de la première ligne, face au haut-parleur, vous insérez un effet sonore dans la séquence de votre choix.

Mais sur un Mac128 K, le son est perturbé par le bruit de l'accès disque et les raccords entre séquences ne sont pas toujours parfaits.

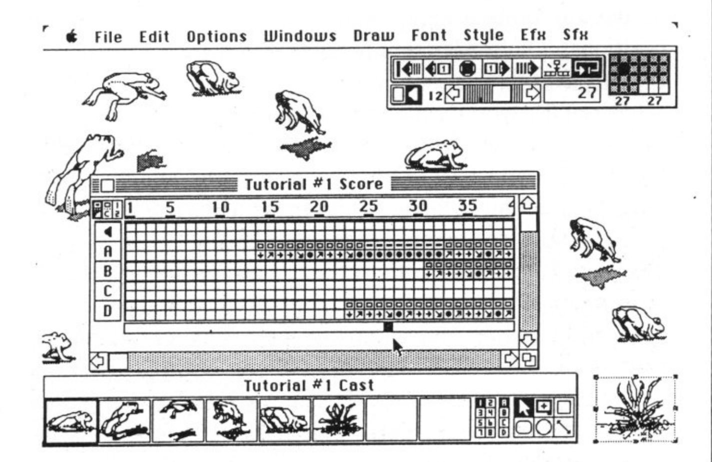
Si Vidéoworks peut être utilisé pour le plaisir ou pour s'initier au dessin animé, il peut aussi servir à animer des graphiques d'affaires, l'Art Disk vous donnant des dessins en trois dimensions. Voir s'envoler le chiffre des ventes d'Icônes jusqu'en haut de l'écran, puis mettre un bruit d'explosion et faire retomber une pluie de dollars est, ma foi, assez agréable.

Dévoreur de temps, Vidéoworks est un programme puissant et donc complexe (lecture du manuel indispensable). Mais contrairement au dessin animé réalisé selon

les méthodes traditionnelles (qui nécessitent d'ailleurs un temps encore plus fou et une sacré équipe), vous ne devez pas décalquer laborieusement vos dessins. Il suffit de les copier autant de fois que nécessaire et de les modifier en fonction de chaque mouvement.

Et l'énorme avantage est bien sûr de pouvoir visionner immédiatemment le fruit de son travail.

Enfin sachez que Vidéoworks ne vaut que 100 $, ce qui, pour un programme de cette qualité, est donné.



La fonction Playback, dans le bas de la fenêtre Score, permet de tester le film.



HELP

Anne-Marie en Transylvanie (suite)



Merci aux lecteurs qui ont eu la gentillesse d'aider Anne-Marie en Transylvanie (voir Icônes n°1)

Pour prendre la clef au gobelin :

1) Ramasser le papier tue-mouche qui se trouve dans l'une des salles du château (take flypaper)

2) Descendre dans la caverne, située sous la souche en tapant dessus (knock stump)

3) Attraper les mouches qui sont dans la caverne (catch flies)

4) Ressortir de la caverne (il suffit de vouloir prendre le livre magique par take book)

5) Aller au bord du lac où se trouve le crapaud et donner les mouches au crapaud (give flies)

6) Le crapaud vous remercie et vous livre le mot magique qu'il faudra que vous prononciez au gobelin, puis le crapaud disparait.

N.B. : une façon amusante pour se rendre dans le tableau où se trouve le crapaud est d'entrer dans la hutte au chat, de prendre le balai (take broom) et de monter dessus (ride broom). Après quelques soubresauts vous vous retrouvez dans le saule pleureur qui se trouve à droite du crapaud ....

Bonne chance. **Gilles et Véronique Guillochon**

(suite de la page 5)

La compatibilité des logiciels

Les logiciels développés suivant les règles de développement propres au Mac sont compatibles avec Mac Plus. Ce qui est le cas de la majorité d'entre eux. Les éventuels problèmes de compatibilité interviendront dans la gestion des fichiers sur disque, ceci étant dû à la nouvelle hiérarchisation des fichiers et dans certains appels directs en ROM (ce qui a toujours été déconseillé). La liste des logiciels nécessitant leur système d'origine est d'ailleurs disponible auprès de votre concessionnaire.

De son côté, Lotus vient d'annoncer une nouvelle version de Jazz (1 A) adaptée à Mac Plus. Grâce aux 800K, le système d'exploitation et l'ensemble du programme se trouvent sur un seul disque tandis que le méga de mémoire permet de créer de plus grands documents.

Enfin cette version 1A de Jazz peut convertir des fichiers Symphony 1.1 et 1.2.3. version 2.

Le clavier numérique et les prix

Il reprend le clavier du Mac avec des touches de déplacement et un pavé numérique en plus. Les touches de déplacement permettent de gagner du temps pour les petits mouvements sur l'écran. Le bloc numérique intégré au clavier fournit plus de confort dans le traitement des tableaux de chiffres ou du texte. Avec lui vous pourrez vite calculer combien Mac Plus vous aura coûté.

La mise à niveau en Mac Plus (clavier compris) sera possible début mars et vous coûtera 6500F H.T. pour un 128 et 4500 F H.T. pour un 512 K sous réserve que votre extension mémoire soit agréée Apple. L'échange du lecteur externe vaut 1900F H.T., le lecteur 800K étant vendu 3900 F. Mac Plus vaut 25900 F et le 512 voit son prix baisser de 1000 F (22900 F). Baisse beaucoup plus forte par contre de la Laserwriter qui passe de 63000 F à 49900 F.

Certains seront peut-être déçus de l'absence d'écran couleur ou pleine page et de l'ouverture encore timide. Mais il ne faut pas oublier que le marché de la micro est en stagnation et que si un Super Mac avait été présenté à Monaco, deux ans seulement après son introduction, les possesseurs de 128 ou de 512K se seraient pour le moins sentis floués. Et dans la course aux nouveaux produits, les consommateurs s'essoufflent, ayant à peine le temps de bien maîtriser leur micro qu'un autre modéle apparaît au tournant.

Apple voulant voyager loin ménage son Mac et ses utilisateurs. Sur le tapis vert de la roulette micro-informatique, face au forcing des autres joueurs (Atari ST 1040, Amiga...), la société de Cupertino a sagement misé sur l'évolution douce du Macintosh. **J-Pascal Grevet**

MacMéga: 1024K pour quoi faire ?



Le Mac va-t-il devenir obése ? Au départ était le 128. Puis est venu le Fat Mac 512K et la carte MacMéga. Aujourd'hui Mac Plus a 1024K. Une telle course à la mémoire est-elle vraiment utile? Si vous utilisez de "gros" logiciels, sans aucun doute.

JAZZ de LOTUS est un logiciel integré très complet (tableur, graphique, traitement de texte, gestion de fichier et communications). Lorsqu'avec un Macintosh 512K, on souhaite utiliser simultanément toutes ses possibilités, il reste 151K pour les données. Avec un Macintosh 1024K, il reste 660 K pour les données, ce qui permet de travailler sur des tableaux et des fichiers beaucoup plus volumineux. Les énormes possibilités de JAZZ ou d'EXCEL trouvent alors tout l'espace pour s'exprimer.

Le SWITCHER est une application fantastique mais les 512K sont vite insuffisant si l'on veut travailler avec quatre applications. Avec un Mac 1024K, SWITCHER permet de créér jusqu'à 4 Macintosh 256K ou d'autres combinaisons à concurrence de 1024K. Cela permet de composer son propre logiciel intégré avec le programme que l'on préfère dans chaque catégorie.

SPEEDY permet, sur un Macintosh 512K, de créer un disque virtuel dont la taille varie de 32 à 380K. Il en résulte une accélération très importante de l'utilisation de Macintosh. Mais quand le disque virtuel occupe 380K, il ne reste que 132K de mémoire. Avec un Mac 1024K, non seulement le disque virtuel peut atteindre 860K, mais surtout, avec un disque virtuel de 400K, il reste encore 624K. On a alors un Macintosh de 624K nettement accéléré par son disque virtuel.

La carte MACMEGA, conçue par P. INGENIERIE, s'installe sans changer les ROM et est livré avec deux utilitaires:

-un Systeme Update qui permet de mettre à jour toutes vos disquettes de démarrage afin qu'elles reconnaissent la totalité des 1024K de mémoire.

-MégaSpeedy, une version spéciale de Speedy qui partitionne d'office le Macintosh en un Mac de 512K et en un disque virtuel de 512K qui a la particularité de pouvoir être redémarré "à chaud". Lorsqu'on appuie sur le bouton Reset, si on insère la disquette Megaspeedy, le début du démarrage s'effectue sur cette disquette puis est très vite transfèré sur la disquette virtuelle. Le redémarrage s'effectue ainsi en une vingtaine de secondes. Celà interessera les développeurs qui sont aux prises avec de nombreuses bombes intempestives qui obligent à redémarrer le système.

MacMega permet donc à la fois de travailler avec des logiciels nécéssitant beaucoup de mémoire (les nouveaux deviennent de plus en plus gourmands), de profiter totalement du Switcher, et d'utiliser le surplus de mémoire pour augmenter la vitesse et la souplesse de travail.



Imad Allostaz et Philippe Coanet, les deux auteurs de la carte MacMéga.

Lecteur 800K: c'est possible sans MacPlus

Si vous n'avez pas encore de second lecteur, avant d'acheter celui du Mac, sachez que vous pouvez désormais brancher le lecteur 8OOK Unidisk pour Apple IIc.

Imad Allostaz, créateur de Speedy et co-auteur de la carte MacMega, vient en effet de le transformer en lecteur 8OOK pour Mac en changeant de place un simple connecteur.

Il vous faudra utiliser des disquettes spéciales vendues par Fuji et formatées par P. Ingénierie.

Cela vous permettra d'avoir trois fois plus d'espace pour vos applications (pratique pour le Switcher), d'installer un gros dossier système avec de nombreuses polices de caractères ou de multiples accessoires de bureau et de loger deux fois plus de documents.

Deux précautions sont cependant à prendre: la disquette 8OOK doit être exclusivement installée dans le lecteur externe et si vous utilisez une nouvelle disquette 4OOK, vous devez l'initialiser obligatoirement dans le lecteur interne.

Grasys : pour faire du "panthère rose" à la manière des pointillistes



"Icônes" est le journal du Macintosh. Mais nous reconnaissons qu'il ne peut satisfaire les besoins de tous. Notamment des professionnels de l'image pour qui la couleur et la haute résolution sont indispensables.

C'est pourquoi, comme nous ne sommes pas sectaires (nous apprécions autant les icônes californiennes que les russes), nous avons ouvert nos colonnes à l'association Trans BD qui utilise une palette graphique tournant sur un autre matériel.



La palette Grasys

Trans B.D et l'A.D.I.G (Association pour le Développement de l'Informatique Graphique) ont présenté à Angoulême deux nouvelles palettes: le système Grasys, conçu par Unixsys et diffusé par Artech, sur IBM PC XT et le sytème Iko, conçu par Arcima sur Telmat SM 90.

La Grasys se différencie des autres softs proposés aujourd'hui sur le marché de l'équipement des studios électroniques par le fait que ses inventeurs se sont gardés de penser une machine universelle; de celles qui répondent (dixit les docs et démonstrateurs) à tous les besoins différents de tous les professionnels du dessin quelles que soient leurs spécificités. Donc pas de système hénaurme ; question de complexité et de coût.

Alors dekoi, kaisse ? D'abord une configuration toute simple. Le processeur Grasys, un calcul- ateur et son écran en PC XT ou compatible, la tablette graphique et un moniteur couleur. L'ensemble permet d'obtenir, comme les autres systèmes 2 D, des plumes diverses, un simili-aérographe, les figures géométriques de bases X et Y, incrustations, digitaliseur de source vidéo etc ... avec bien évidemment les 16 millions de teintes pour impressionner tout le monde. Jusque là rien d'extraordinaire, pas de quoi sauter au plafond.

Mais Grasys, c'est d'abord un outil adapté à un usage particulier, pour faire selon la formule de son inventeur "du panthère rose" par opposition aux machines qui vous pondent des boules et des cubes fusant dans l'espace du petit écran telle une armada de météorites psychédéliques.

Le mobile principal qui a conduit les concepteurs du programme, M. Luc Kang et son équipe Grace à Unisis, tient dans le souci de respecter la méthodologie du geste créatif, c'est-à-dire de conserver une technologie normale et quasi- traditionnelle, à savoir les facilités du dessin "à main levée", les possibilités de masques d'aérographes et l'automatisme d'une géométrie simple.

Puis s'en suivent deux préoccupations essentielles, qui tiennent plus dans un souci d'esthétisme du rendu que dans des prouesses technologiques.

L'utilisateur doit trouver à l'écran le même effet de matière que s'il travaillait traditionnellement avec crayons et pinceaux sur papier. On s'est donc attaché à reconstituer mathématiquement l'effet de transparence et de profondeur, l'épaisseur de l'aérographe ou de l'aquarelle. Simplement du fait du procédé de synthèse additive des couleurs, l'artiste doit se plier à raisonner suivant ce principe, en fait, de la même manière que les pointillistes.

Ensuite il s'agissait de résoudre cette malformation de tout système vidéo- informatique qui fait que bon nombre de plasticiens se refusent à adopter l'infographisme. Le tristement célèbre "effet d'escalier" sur toute ligne en diagonale et toute courbe.

Le Grasys solutionne très proprement l'alaising en décomposant le trait en deux points qui, transparents et superposés, corrigent le tracé et font disparaître le crénelage.

Grasys permet aussi de stocker les couleurs en 16 "pots de peinture", stocker des motifs et lister des images comme autant de calques ou d'esquisses différentes . La conjugaison des fonctions, masques, overlays (protection de zone) et du chromakey permet un traitement des couleurs exceptionnel, aussi précis que par une équipe de gouachistes dans un studio d'animation. Avec le traitement du filtrage afin de faire disparaître un certain scintillement, il faudra cependant admettre une légère perte de résolution.

Sur ce programme peuvent être greffées d'autres applications à venir : la mise en perspective pour les architectes et permettant une imagerie plus représentative que technique, un logiciel de génération de caractères, de qualité photocomposition, et pour plus tard un logiciel de montage d'animation avec reprise image/image au magnétoscope.

Un seul petit regret toutefois. Le manuel d'utilisation use d'un langage d'informaticien avec une terminologie complètement obscure aux graphistes et illustrateurs !

Vespa (Trans B.D)

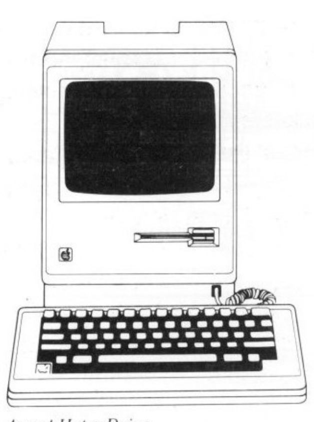


HyperDrive

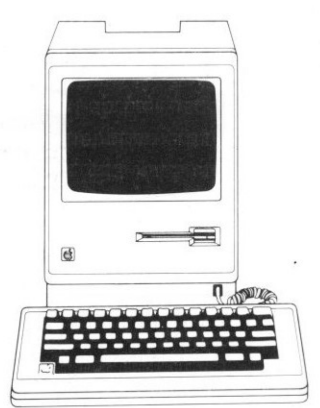
La révolution intérieure de Macintosh.

Voici enfin HyperDrive, un disque dur de 10 Mega octets installé directement à l'intérieur de Macintosh. Rapidité, souplesse, puissance... et discrétion sont les conséquences exceptionnelles de cette intégration. Avec HyperDrive, Macintosh devient maintenant l'un des micros les plus puissants et les plus performants.

Découvrez-le chez votre concessionnaire Apple.



Avant HyperDrive...



...Après HyperDrive. Votre Macintosh est identique : le disque dur HyperDrive est à l'intérieur !

HyperDrive. Votre nouveau Macintosh.

P·INGENIERIE

226, boulevard Raspail / 75014 Paris / Tél. (1) 43 21 93 36

ACCENT HyperDrive est une marque déposée de Général Computer.

P.A.

Si vous êtes artisan du Batiment définissons nos besoins et mettons en commun nos recherches et nos expériences. P.Tremellat 7 chemin des Roches 06270 Villeneuve-Loubet

Souris gourmande recherche Macintoshiens. P.Lautru 28, rue Jean Martin 13005 Marseille

A vendre Mac 512 + lecteur externe + imprimante : 30 000 F. M. Joureau 10 allée des Romarins 78180 Montigny le Bretonneux

Recherche possesseur Mac sur la région du Havre, pour fonder Club.
J-M Bourg Rés. Rochambeau-Lafayette 205, Av. du 8 mai 1945 76610 Le Havre-Caucriauville

Vds imagewriter 11/84 3900 FF Kit Macintosh Tél : 47 27 04 30 (soir)

A vendre Mac 128 K + Imagewriter + Paint + Write + Basic + nb disquettes + litterature. 20 000 F à débattre. Tél. (1) 30 99 52 37
D. Godard 5, allée des Noyers 78130 Les Mureaux

Vds Apple II E + Moniteur + Imprimante + 2 Drives + Souris + Carte chat mauve 80 Col. + Joystick + Livres + nombreux logiciels 16 000 F Tél. heure repas 85 34 27 25

Echange tout programme, application et autre avec inconditionnel du Mac.
J. Honoré 8, rue d'Erre 59161 Escaudoeuvres.

Vends Kit d'extension mémoire 512K avec notice de montage pour Mac modéle 84. 300F (sans les Rams 41256) H. Roussel Tél: 25.73.76.02



Passionnés du Mac contactez-moi.
Alain Abraham Tél 36.69.55.88

Boutiques diffusant Icônes

Bruxelles
Librairie du midi 2 Square de l'Aviation
Paris
IMAGOL 72 Bld Raspail 6ème
INTERNATIONAL COMPUTER 26 rue Renard
Chambéry
SILICONE 23 rue de La République
Nantes
SIVEA 21 Bld Guist'hom
Aix-en-Provence
JAPAN SERVICE 56 Cours Sextus
Lille-Villeneuve d'Ascq
SIVEA, RYO, MICROPUCE, Librairie des entreprises

Concessionnaires Apple, si vous souhaitez diffuser ICONES, écrivez-nous au 135 bis rue du Faubourg de Roubaix 59800 LILLE

Menus déroulants ou déroutants ?



Georges Boyer, d'Antony, nous a fait parvenir cette *"Lette ouverte aux concepteurs de logiciels et à ceux qui les décrivent"*

Par pitié, Mesdames et Messieurs qui planez dans les hautes sphères du langage C, de l'assembleur, des bytes (il faut dire octets, c'est plus poli) et autres précesseurs 68000, ayez une pensée à l'égard du vulgum pecus, autrement dit du client moyen, qu'il soit utilisateur de vos produits ou lecteur de vos revues.

Oui, ayez pitié de lui lorsque vous rédigez vos menus déroutants, vos modes d'emploi obscurs, vos articles rédactionnels dithyrambiques.
Utilisez un langage simple et constant pour toutes les fonctions dont vos merveilleux logiciels sont abondamment pourvus.
Décrivez les mêmes opérations avec les mêmes termes, les mêmes fonctions avec les mêmes mots.
Sont-ce messieurs Boileau, Vaugelas ou Descartes qui vous obligent encore à décrire le même objet de dix, voire cent façons dirrérentes ?
Est-ce une observation stricte des consignes d'un ministre de la culture craignant un appauvrissement de la langue qui vous impose d'appeler dans un même texte un chat, successivement et dans le désordre un minou, un félin, un matou, un raminagrobis, un grippeminaud ?
Est-ce un reste de pudeur à l'égard de vos confrères ou au contraire une compétition forcenée qui vous pousse à éviter soigneusement d'utiliser le même mot qu'eux ?

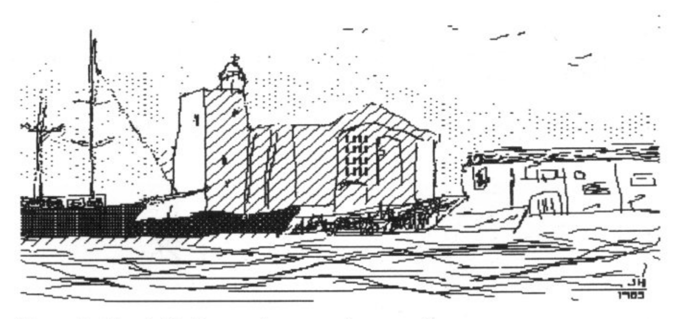
S'il vous plait Mesdames et Messieurs les Concepteurs d'Apple, de Microsoft, de Lotus, j'en passe et d'aussi bons, ne nous obligez pas à une gymnastique mentale épuisante pour nous rappeler quel control-n'importe quoi commande la fonction que subitement nous avons l'audace de vouloir utiliser dans notre travail.
Avez-vous eu jamais l'idée d'utiliser la fonction *"effacer"* dans d'autres logiciels que les vôtres ? S'il est vrai que mnémotechniquement, pour un français, CTRL-F ressemble plus à "effacer" que CTRL-E à "erase", il faut de toutes façons se souvenir que cette seule fonction correspond à :
CTRL-B sur Word (US)
CTRL-E sur Multiplan (francisé)
CTRL-F sur Macdraw (francisé)
à rien sur File, Macpaint, Switcher et Omnis 2,
ou qu'elle n'existe pas sur MacWrite (1.0) ni sur Think Tank

? HELP

Que ceux qui en connaissent d'autres nous écrivent, ils ont gagné.

S'il vous plait Mesdames et Messieurs les distributeurs et les traducteurs, ne semez pas la zizanie en francisant les programmes ou en traduisant les modes d'emploi. Voyez ce qui se fait chez vos confrères. Ne cherchez pas à innover.
Vous imaginez-vous les affres de l'utilisateur habitué à utiliser le mot rubrique pour désigner la cellule de base d'un fichier dans laquelle il entre ses informations, lorsqu'il découvre au détour d'un nouveau manuel des mots étranges comme champ, enregistrement, zone et qu'il s'aperçoit, atterré, au bout de 20 pages d'effort cérébral soutenu, qu'ils désignent ses bonnes vieilles rubriques ?
Appelez un fichier, une rublique, un état comme vous voulez, mais de grâce, copiez-vous les uns sur les autres !

S'il vous plait,Mesdames et Messieurs les journalistes, n'en rajoutez pas à ce concert discordant. Essayez de vous souvenir que ceux qui lisent vos articles, vos études, sont ceux qui ne savent pas et qui cherchent à savoir.
Alors pourquoi utiliser les mêmes termes que les manuels que vous avez sous les yeux ? Pourquoi, dans un même article, employer des mots différents pour désigner les mêmes choses ?
Donnez le bon exemple et usez de votre influence pour venir en aide aux pauvres ignorants que nous sommes. Merci.



Vue de Port Grimaud envoyée par Jacques Honore (Escaudoeuvres)

Est-il possible de transférer une page Macwrite dans MacPaint sans réduction de taille? Didier Marx 6 rue des Haudriettes 75003 Paris

Comment accéder aux divers "pattern"(fonds) sous MacPascal ? J'y arrive en Basic et en C, mais pas avec ce langage. Yves Arrouye 10 Av. Mazenod Val ST-Donat I 13100 Aix-en-Provence.

Je viens de lire avec plaisir Icônes N°1. Sa qualité me fait passer commande pour les quatre prochains numéros J-P Viviant (Lyon)

J'attends avec impatience Icônes en espérant qu'il est bourré d'astuces Mac. Finderement vôtre. F. Martin (Nancy)

Abonnement étranger: 140FF

- Je m'abonne à partir du N°.......
- Je désire recevoir votre N°1 (20 F)

Couper	⌘X
Copier	⌘C
Coller	⌘V

PETITE ANNONCE GRATUITE
(MERCI D'ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)



Bulletin d'abonnement

O.K. je clique sur Icônes. Je m'abonne pour un an : **4 numéros = 100 F**

Nom : ....

Prénom : ....

Profession : ....

Adresse : ....

....

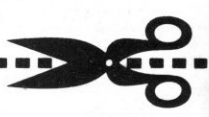
Code postal : ....

Ville : ....

Ci-joint mon réglement par chéque

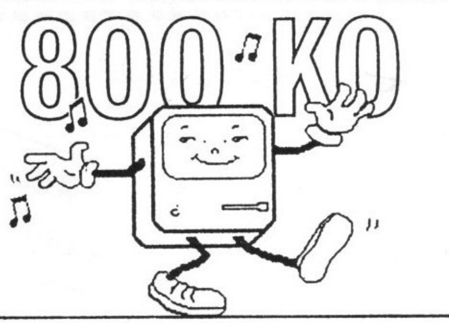
Pour être sûr de ne rater aucun numéro,
cliquez sur Icônes.
Abonnez-vous dès aujourd'hui

Bulletin d'abonnement à renvoyer à ICONES 135 bis rue du Faubourg de Roubaix 59800 LILLE



POUR MACINTOSH

DISQUETTES&LECTEURS



La communauté des Macintosh n'a pas fini d'être étonnée!

Un Macintosh en couleur
Le premier Mac couleur sera peut-être Mégalot.

Deux lecteurs internes de 800 ko à la place de celui de 400 ko, c'est déjà possible.

Des disquettes 800 ko préformatées et bootables, c'est encore Mégalot. Elles sont garanties à vie. Après de sérieux tests, c'est KONICA qui a remporté la palme.

Un magazine et des programmes gratuits
Tout acheteur recevra une liste de logiciels où il pourra choisir des logiciels gratuits. Un petit magazine l'éclairera sur l' exploitation optimale de sa conviviale machine.

Disquettes KONICA préformatées 800 ko....................57F

Disquettes KONICA vierges
MF1DD..................................35F
MF2DD..................................45F

En vente chez JCR
58, rue Notre-Dame de Lorette
75009 PARIS
Tél. (1) 42. 82. 19. 80

Picapao Informatique



Une gamme d'extensions mémoire compatibles Hyperdrive pour Macintosh

Pleins feux sur Mégalot!
Un petit 1 espiègle clignote à côté du ? habituel. Impatient,vous sélectionnez *A propos du bureau* et le Mac reconnaît toute la mémoire. Voilà! plus besoin de modifier le système. VOUS POUVEZ SWITCHER A VOLONTE!

Les accessoires Mégalot.
Les cartes Mégalot sont founies avec une mémoire cache qui permet d 'accélérer disque dur et logiciels protégés.Cela est impossible au moyen d'un ram-disc.
Un manuel vous donne toutes les explications et idées d'utilisation.
Des disquettes KONICA de 800ko préformatées contenant des programmes gratuits vous seront offertes.Elles sont garanties à vie.

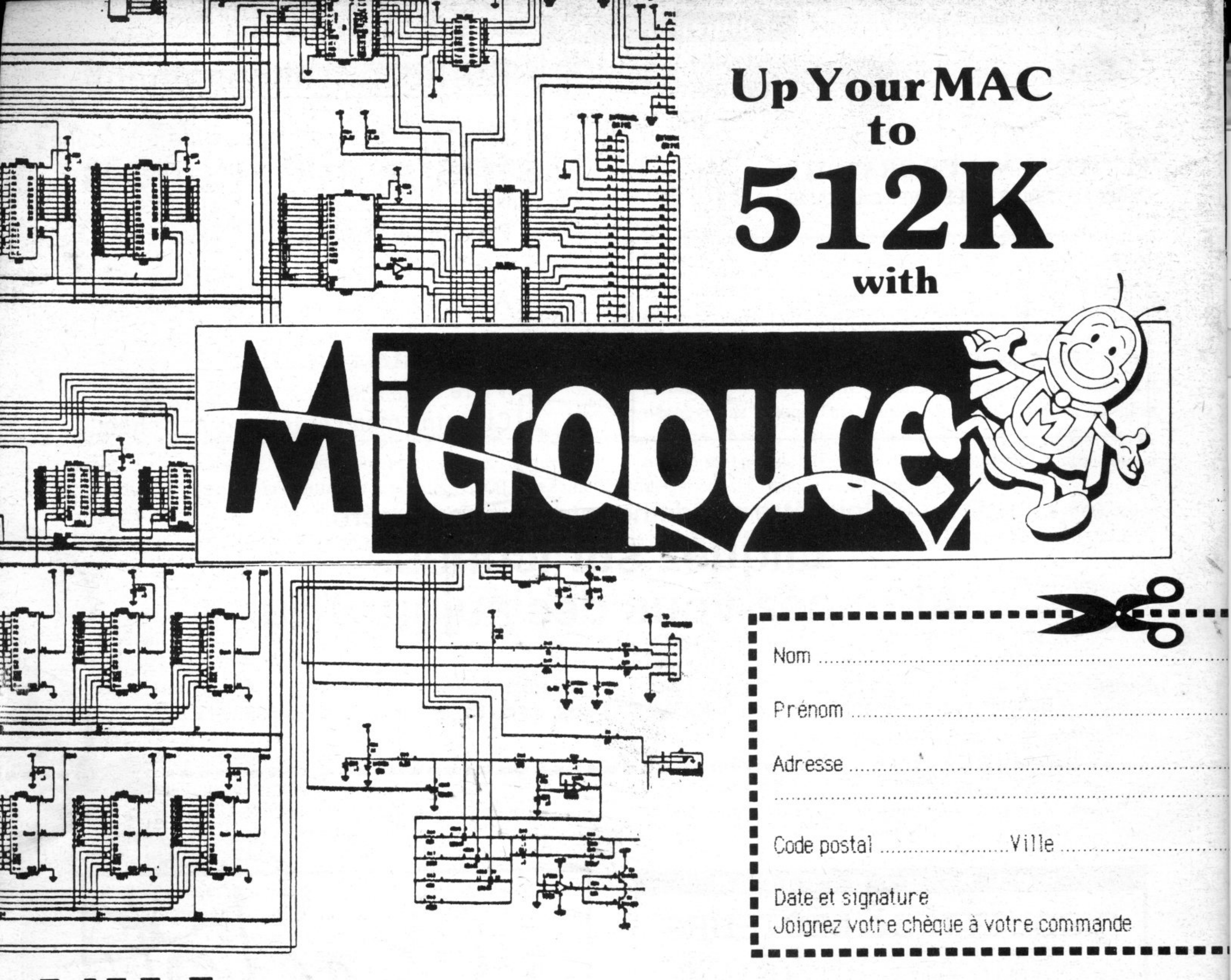
Seule la carte Mégalot est compatible avec MacBooster, les jeux et le Finder 5.0 et 5.1 hiérarchisés

Les extensions Mégalot.

128 à 512 ko..................3430F HT
128 à 1024 ko...............7140F HT
128 à 2 méga..............14790F HT
128 à 4 méga..............21210F HT
512 à 1024 ko...............5100F HT
512 à 2 méga..............11730F HT
512 à 4 méga..............18150F HT
Les cartes 1024 ko sont extensibles à 2 et 4 méga.

Les cartes Mégalot sont distribuées par JCR.
58, rue Notre-Dame de Lorette
75009 PARIS.
Téléphone : (1) 42.82.19.80

Picapao Informatique. 79, rue Mozart. 94400 Vitry



2490 F. T.T.C. (frais d'envoi inclus)

montage par nos soins sous 48 heures maxi
Extension mémoire garantie 6 mois.

Revendeurs contactez-nous

Nous contacter au **20.47.18.57** avant toute commande.

Micropuce:
87 Boulevard de Valmy
59650 Villeneuve d'Ascq

Déclaré meilleur commerçant de France, Micropuce a reçu le MERCURE D'OR 85 du Ministère du Commerce

Nos points de vente:
-**Lille** 1 rue du Plat Tél: 20.30.05.60
-**Roubaix** 67 rue du Vieil Abreuvoir Tél: 20.73.20.64
-**Arras** 12 rue de Châteaudun Tél: 21.51.02.11
-**Lens** rue du 11 Novembre Tél 21.42.05.50

Renversant !